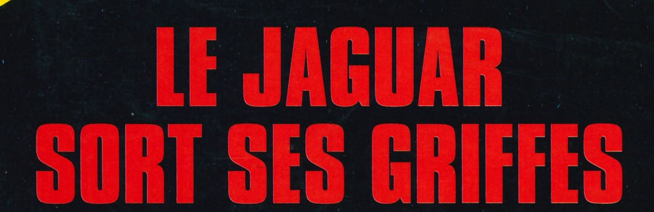
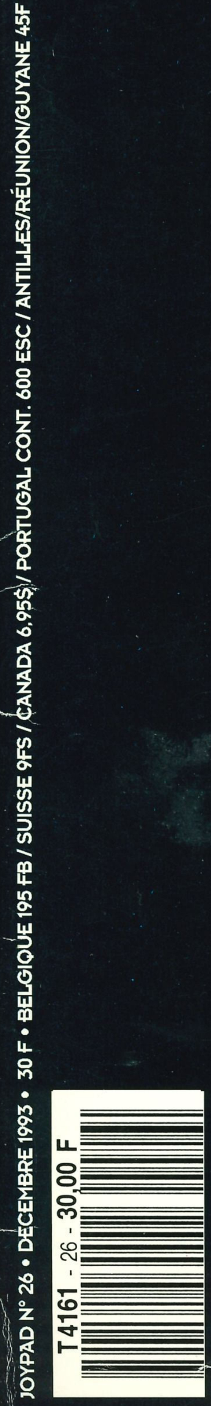




LE JAGUAR SORT SES GRIFFES

CONSOLE 64 BITS D'ATARI

LA PLUS PUISSANTE DU MONDE

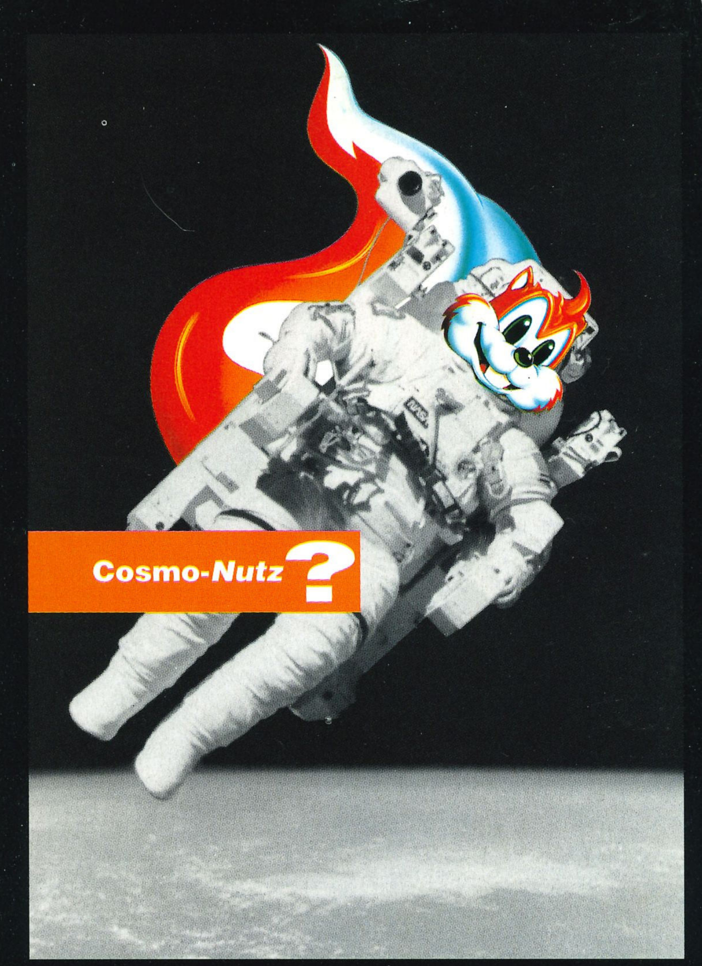


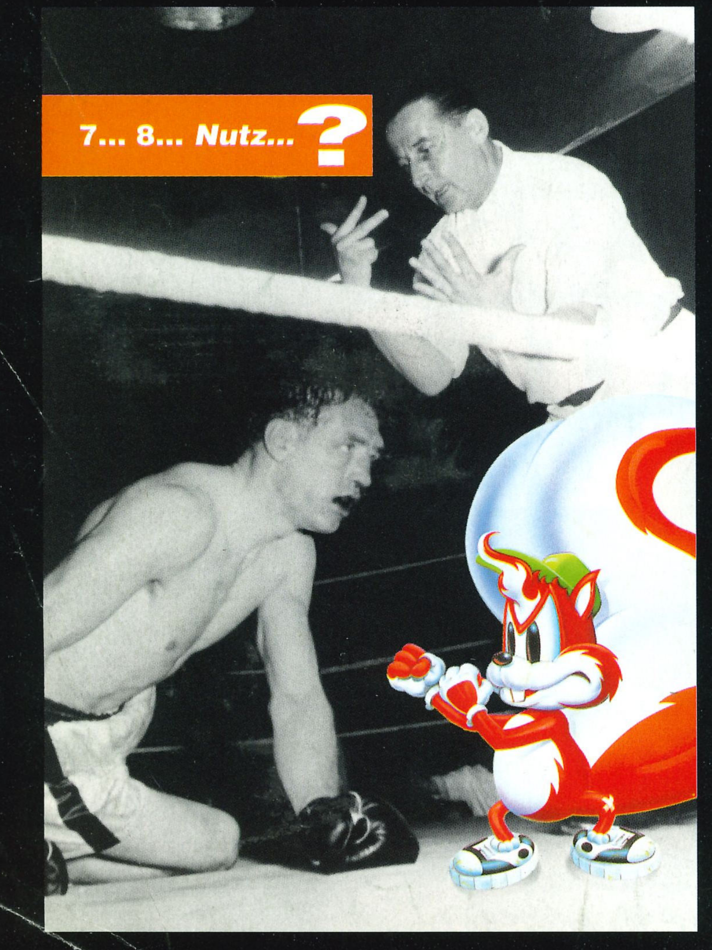
Et tous les Hits de Noël !

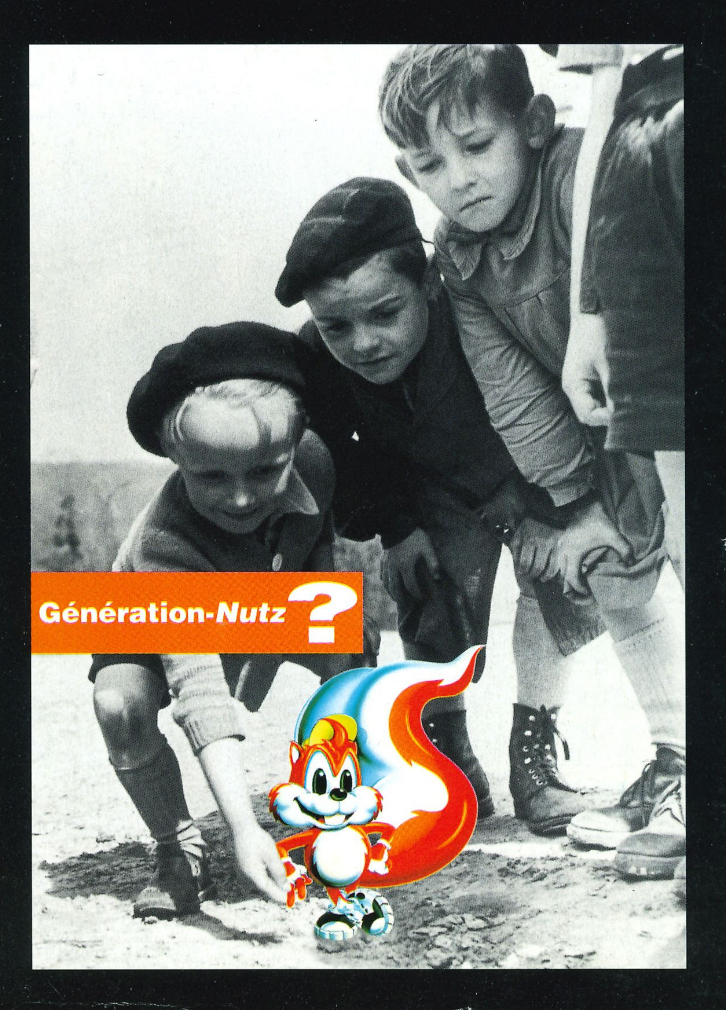
ALADDIN SN - FIFA INTERNATIONAL SOCCER MD - SENSIBLE SOCCER MD
BLANCO WORLD CLASS RUGBY SN - CHUCK ROCK MCD - FELIX LE CHAT GB
ROBOCOP VS TERMINATOR MD - LE LIVRE DE LA JUNGLE GG

MICROMANIA ET JOYPAD VOUS OFFRENT 4 COUPONS DE 50 FRS AVEC VOTRE CADEAU DE NOËL

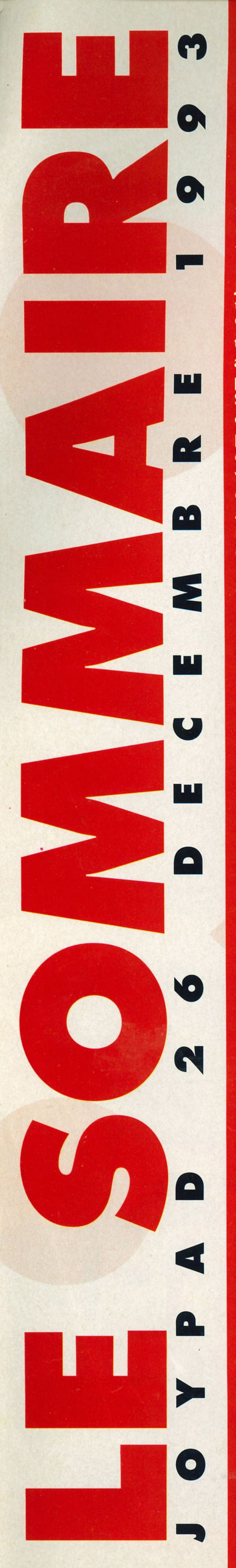

Show-Biz-Nutz?


Cosmo-Nutz?


7... 8... Nutz...?


Génération-Nutz?


Si vous cherchez la petite bête... vous allez la trouver.
Pas de Mystère c'est Mister Nutz !
EXCLUSIVEMENT SUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ocean
T'ES PRIS AU JEU
LICENSED BY Nintendo
MR NUTZ
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
ocean
JOUEZ ET GAGNEZ *
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68
HAUTEFEUILLE - * 2,19 F la minute - Photos KEYSTONE



L'ÉDITO

LA SURPRISE DE NOEL.

La surprise, c'est une console de jeu, entièrement dédiée à notre loisir favori qu'est le divertissement cathodique, portant la griffe du constructeur américain Atari. Alors que le Mega-CD semble moribond au Japon, on parle beaucoup du "Saturn" de Sega qui verrait le jour fin 94. On parle déjà du "Project Reality" de Nintendo, qui après avoir avoué officiellement qu'il n'y aurait pas de lecteur de CD-Rom pour la Super Nintendo, annonce une machine démentielle... pour 1995. Et puis, on a (trop ?) parlé du 3DO dont on se demande encore si c'est une vraie console de jeu, quand elle sera disponible en France et a quel prix...
Alors quand nous avons eu entre les mains le Jaguar d'Atari, nous avons craqué.
La firme américaine qui avait en son époque révolutionné le monde avec son VCS, tente un come-back de grande envergure avec un partenaire de poids, IBM, grâce à une machine qui - au vu de ses caractéristiques techniques évoluées - a tout pour réussir. C'est aussi, et surtout, une console qui est déjà disponible au moment où vous lirez ces lignes et à un prix plutôt attractif.
C'est pourquoi nous consacrons sept pages sur ce qui constitue, pour nous, l'évènement de cette fin d'année avec le compte-rendu de son annonce officielle faite début novembre par Sam Tramiel (PDG d'Atari Corp.) à New-York et un maximum de photos sur les premiers jeux du Jaguar. Pour en savoir toujours plus, vous pouvez aussi consulter un très volumineux dossier Jaguar sur le 3615 JOYPAD avec l'intégralité de ses caractéristiques techniques et des infos de derrière les paddles qui sont remises à jour très régulièrement.
Atari ayant choisi un animal en voie de disparition, le Jaguar, pour s'imposer sur un marché totalement dominé par les japonais, nous n'espérons qu'une chose, c'est que cette bête là puisse survivre dans ce monde où règne une loi de la jungle commerciale impitoyable.
Le constructeur américain dispose actuellement de la console de jeu la plus puissante du monde, il ne doit pas nous décevoir. Nous serions alors les premiers à critiquer quelque manquement que ce soit, tant au niveau du nombre et de la qualité des jeux disponibles qu'au niveau de la politique commerciale développée autour du Jaguar.

Sur ce, toute la rédaction de Joypad se joint à moi pour vous souhaiter de bonnes fêtes de fin d'année.

ROBBY.

LE MENU

LA PHRASE

"Ne jouez pas trop longtemps, ça fait mal à la tête: ne commencez un jeu que lorsque vous savez que vous n'avez pas beaucoup de temps devant vous (dans une heure, rendez-vous chez le dentiste)".

Télérama Junior N°94 du 6 novembre 1993.



LE DESSIN

LES TESTS

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

GAME BOY

GAME GEAR

NINTENDO

MEGA CD

MASTER SYSTEM

PC ENGINE

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS PARIS B391341526. Siège social : 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 38 38 Fax : (1) 40 35 16 47 Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA) Directeur de la publication : Pierre SISSMANN. Directeur de la rédaction: Marc ANDERSEN Rédacteur en chef adjoint : Robert Barbe Direction Artistique: Alain LANGLOIS • Maquette : LINOS, NATHALIE PEZZOLI FABIENNE VITIELLO, MICHEL DESANGLES • Coordination technique: DANIEL LAURO • Correcteur réviseur: Simone AUDISSOU • Correspondant UK: Derek Dela Fuente • Publicité : Isabelle WEILL • NEWS : Olivier • Trucs & astuces : Steph et GREG • Courrier : TSR • Correspondant au JAPON: Softbank • Ventes : EDIVENTE, N° vert 05 38 40 10. Photogravure: PPO, RPM, Intégraal • Imprimé par Brodard Graphique • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture JAGUAR © ATARI Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté, un encart publicitaire de 16 pages GAMEZONE, un encart publicitaire de 4 pages MICROMANIA, une pochette PANINI collée, à l'intérieur du magazine.



PLAYER GAME

LE CATALOGUE

CONTACTEZ-NOUS AU 83.96.16.33
POUR TOUTES LES NOUVEAUTES

2 TARIFS DANS LE CATALOGUE:

CELUI DE GAUCHE EST POUR LE PAIEMENT EN 4 FOIS
CELUI DE DROITE CORRESPOND A -15% POUR PAIEMENT COMPTANT

S N E S

CONSOLE SNES	**1100**	**935**
CONSOLE SNES + 1 JEU	**1400**	**1200**
ADAPT SNES EUROPE (AD 29)	**100**	**85**
ADAPT. SNS 60Hz (DATEL)	**140**	**119**
ADAPTATEUR SNES 220 V	**90**	**77**
JOYST ARCADE SNES	**290**	**247**
JOYSTICK CAP COM SNS	**630**	**536**
MANETTE ARCADE DIGITAL SNS	**550**	**468**
MANETTE SNES SUPER 4	**80**	**68**
PACK 2 JOY SS FILS+RECEP.INFRA	**350**	**298**
PRISE MULTI JOY (X4) SNS	**270**	**230**
PRO-5 JOYSTICK SNS	**370**	**315**
RALLONGE JOY SNES	**70**	**60**
RGB SCART CABLE SNS	**120**	**102**
SNS ASCII PAD	**170**	**143**
SNS CLEANING KIT	**110**	**94**
SNS COMPETITION JOYSTICK	**770**	**655**
SNS CONTROL PADS	**190**	**162**
SNS DUEL TURBO REMOTE	**520**	**442**
SNS FIRE A/V CABLE	**90**	**77**
SNS FIRE EXTERMINATOR	**150**	**128**
SNS FIRE JOYCARD	**120**	**102**
SNS FIRE PAL CONVERTER	**260**	**221**
SNS FIRE XE-6 JOYSTICK	**240**	**204**
SNS GAME GENIE	**580**	**493**
SNS HYPERBEAM	**370**	**315**
SNS MAGIC CARD VIDEO GAME	**350**	**398**
SNS STD PRO PAD	**190**	**162**
SNS STD PROGRAM PAD	**360**	**306**
SNS STD PROGRAMMABLE	**510**	**434**
SNS STD TOP FIGHTER	**530**	**451**
SNS STREETFIGHTER 2 JOYSTICK	**530**	**451**
SNS SUPER JO-JO CONTROL	**400**	**340**
SNS SV-334 CONTROLLER	**140**	**119**
SNS UNIVERSAL CARRY CASE	**190**	**162**
SUPER ADVENTAGE SNES	**390**	**332**
SUPER JOY PRO-4 SNES	**80**	**68**
SUPERSCOPE SNS	**580**	**493**
ACTION 52-52 GAMES IN 1 CART	990	842
ACTION REPLAY PRO	410	349
ACTRAISER	440	374
ADAMS FAMILY 2	450	383
ADDAMS FAMILY	476	405
ADDAMS FAMILY 2 (EU)	460	391
AERO THE ACROBAT	476	405
AEROBIZ	476	405
ALIEN III	476	405
ALIEN VS PREDATOR	476	405
AMAZING TENNIS	450	383
AMERICAN GLADIATOR	450	383
ARCANA	340	289
ARCUS ODYSSEY	476	405
ASTERIX (EU)	476	405
AXELAY	260	221
BARBIE SUPER MODEL	476	405
BART'S NIGHTMARE	476	405
BATMAN RETURNS	260	221
BATTLE BLAZE	470	400
BATTLE CARS	476	405
BATTLE CLASH	380	323
BATTLE GRAND PRIX	320	272
BATTLE TOAD	476	405
BAZOOKA BLITZKREIG (SS)	470	400
BEST OF BEST	476	405
BILL LAIMBEER BASKETBALL	230	196
BIOMETEL	470	400
BLAZEON	476	405
BLUE BROTHERS	476	405
BOB	476	405
BRAWL BROTHERS	476	405
BRETT HULL HOCKEY	476	405
BUBSY	476	405
BULLS VS BLAZERS	476	405
CACOMA KNIGHT	440	374
CAL RIPKIN JR BASEBALL	476	405
CALIFORNIA GAMES	380	323
CALIFORNIA GAMES 2	476	405
CAPTAIN NOVOLIN	190	162
CASTLEVANIA 4	476	405
CHAMPION LEAGUE SOCCER	476	405
CHESSMASTER	476	405
CHESTER CHEETAH	450	383
CHUCK ROCK	450	383
CLAYMATES	476	405
CLUE	470	400
COMBATRIBES	476	405
CONGO'S CAPER	440	374
CONTRA 3 ALIEN WARS	476	405
COOL SPOT	476	405
COOL WORLD	450	383
CRASH DUMMIES	476	405
CYBERNATOR	450	383
CYBERSPIN	460	391
DAFFY & MARVIN	476	405
DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS	476	405
DESERT STRIKE	380	323
DIG & SPIKE VOLLEYBALL	476	405
DOOMSDAY WARRIOR	476	405
DRACULA	476	405
DRAGON'S LAIR	380	323
DRAKKHEN	476	405
DREAM PROBE	476	405
DUNGEON MASTER	476	405
E.V.O.	476	405
EQUINOX	**587**	**499**
EXTRA INNINGS	280	238
F-ZERO	380	323
F1 POLE POSITION	**620**	**527**
F1 RACE OF CHAMPIONS	476	405
FACEBALL 2000	476	405
FAMILY DOG	476	405
FATAL FURY	476	405
FINAL FANTASY 2	476	405
FINAL FANTASY QUEST	360	306
FINAL FIGHT	350	298
FINAL FIGHT	476	405
FIRE POWER 2000	476	405
FIRST SAMURAI	476	405
FOOTBALL FURY	470	400
G.FOREMAN KO BOXING	476	405
G2	476	405
GEMFIRE	476	405
GHENGIS KHAN 2	476	405
GHOULS AND GHOST	320	272
GOAL	450	383
GODS	476	405
GOOF TROOP	476	405
GRADIUS 3	290	247
GREAT WALDO SEARCH	390	332
GUN FORCE	280	238
HARLEY'S HUMONGOUS	450	383
HIT THE ICE	476	405
HOLE IN ONE GOLF	440	374
HOME ALONE	476	405
HOME ALONE 2 LOST IN N.Y.	380	323
HOOK	476	405
IMPERIUM	450	383
ININDO	476	405
J. MADDEN FOOTBALL 1993	476	405
JACK NICKLAUS GOLF	476	405
JAGUAR	476	405
JAMES BOND JR	476	405
JEOPARDY	476	405
JIMMY CONNORS	440	374
JOE & MAC	420	357
KABLOOEY	320	272
KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE	476	405
KENDO RAGE	476	405
KING ARTHUR'S WORLD	476	405
KING OF MONSTERS	460	391
KRUSTY'S FUNHOUSE	476	405
L'ARME FATALE (EU)	320	272
LAGOON	476	405
LAMBORGHINI'S AMERICAN CHAL.	476	405
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA	476	405
LEGEND OF ZELDA	400	340
LEMMINGS	476	405
LETHAL WEAPON	450	383
LORD OF THE RINGS	476	405
LOST VIKINGS	476	405
MAGIC JOHNSON BASKET	476	405
MAGIC SWORD	476	405
MARIO IS MISSING	476	405
MARIO PAINT	476	405
MECAROBOT GOLF	476	405
MECH WARRIOR	476	405
MICKEY MAGICAL QUEST	476	405
MICKEY'S EDUTAINEMENT	476	405
MIGHT & MAGIC 2	476	405

S N E S

MIGHT & MAGIC 3	476	405
MOB RULES	476	405
MONOPOLY	470	400
MORTAL KOMBAT	**610**	**519**
MUSYA	260	221
MVP FOOTBALL	476	405
NBA ALL STAR CHALLENGE	476	405
NCAA BASKETBALL	380	323
NFL FOOTBALL	476	405
NFL QUATERBACK CLUB	476	405
NHLPA HOCKEY	476	405
N. MANSEL CHAMPIONSHIP RACING	476	405
NOLAN RYAN BASEBALL	476	405
ON THE BALL	476	405
OPERATION LOGIC	476	405
OUT OF THIS WORLD	380	323
OUTLANDER	476	405
PAC-ATTACK	440	374
PEBBLE BEACH GOLF: TRUE GOLF..	476	405
PHALANX	476	405
PILOT WINGS	260	221
PITFIGHTER ARCADE	476	405
PLAY ACTION FOOTBALL	470	400
PLOK	476	405
POCKY & ROCKY	476	405
POPULOUS	250	213
POWER LEAGUE BASEBALL	476	405
POWER MOVES	450	383
PRINCE OF PERSIA	476	405
PRO QUATERBACK	476	405
PRO SPORT HOCKEY	476	405
PTO PACIFIC THEATER OF OPS	476	405
PUGSLEYS SCAVENGER HUNT	476	405
PUSH OVER	370	315
PUTTY	476	405
Q*BERT 3	476	405
R-TYPE	290	247
RACE DRIVIN' ARCADE	476	405
RADIO FLYER	476	405
RAIDEN TRAD	260	221
RAMPART	280	238
REDLINE : F1 RACER	476	405
REN & STIMPY	476	405
RIDDICK BOME	476	405
ROAD RIOT	260	221
ROAD RUNNER	450	383
ROBOCOP (EU)	476	405
ROBOCOP 3	476	405
ROBOCOP VS THE TERMINATOR	476	405
ROCK N ROLL RACING	476	405
ROCKY AND BULLWINKLE	260	221
ROCKY RODENT	476	405
ROGER CLEMENS MVP BASEBALL	476	405
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 2	476	405
ROYAL RUMBLE	476	405
RPM RACING	280	238
RUN SABER	476	405
SHADOW RUN	476	405
SHANGAI 2	450	383
SIM CITY	450	383
SIM EARTH	476	405
SIMPSON	476	405
SKINS GAME	476	405
SKUL JAGGER REVOLT	476	405
SONIC BLASTMAN	476	405
SOUL BLAZER	476	405
SPACE MEGA FORCE	476	405
SPELLCRAFT	476	405
SPIDERMAN X MAN	476	405
SPINDIZZI WORLDS	476	405
SPORTS ILLUSTRATED FOOT/BASE	476	405
STAR FOX	476	405
STAR WARS	450	383
STREET COMBAT	450	383
STREET FIGHTER 2	476	405
STREETFIGHTER 2 TURBO EDITION	476	405
STRIKE GUNNER S.T.G.	476	405
SUNSET RIDERS	476	405
SUPER ADVENTURE ISLAND	476	405
SUPER AQUATIC GAMES	430	366
SUPER BASEBALL 20/20	476	405
SUPER BASEBALL SIMULATOR 1000	476	405
SUPER BASES LOADED	476	405
SUPER BASES LOADED 2	476	405
SUPER BATTLETANK	476	405
SUPER BATTLETANK 2	476	405
SUPER BATTLETOADS	476	405
SUPER BLACK BASS	476	405
SUPER BOMBERMAN & MULTITAP	476	405
SUPER BOWLING	476	405
SUPER BUSTER BROTHER	450	383
SUPER BUSTER MARIO	476	405
SUPER CEASARS PALACE	476	405
SUPER CONFLICT	476	405
SUPER CONFLICT	476	405
SUPER DOUBLE DRAGON	476	405
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	476	405
SUPER GHOULS & GHOST	330	281
SUPER GOAL	476	405
SUPER HIGH IMPACT	476	405
SUPER JAMES POND	476	405
SUPER MARIO ALL STARS	476	405
SUPER MARIO KART	450	383
SUPER MARIO WORLD	410	349
SUPER MEGAMAN	476	405
SUPER NBA BASKETBALL	476	405
SUPER NINJA BOY	476	405
SUPER OFF ROAD	476	405
SUPER OFF ROAD BAJA	476	405
SUPER PITFIGHTER	290	247
SUPER R-TYPE	260	221
SUPER SCOPE SIX	476	405
SUPER SLAM DUNK	476	405
SUPER SLAP SHOT	476	405
SUPER SMASH TV	330	281
SUPER SOCCER	470	400
SUPER SOCCER CHAMP	476	405
SUPER SONIC BLASTMAN	476	405
SUPER STAR WARS	476	405
SUPER STRIKE EAGLE	476	405
SUPER TENNIS	470	400
SUPER TOLL LAND	476	405
SUPER TURRICAN	440	374
SUPER TURRICAN	430	366
SUPER VALIS 4	476	405
SUPER WIDGET	476	405
SUPERMAN	476	405
SUPERSCOPE	450	383
SYVALLION	476	405
TAZMANIA	476	405
TECMO SUPER NBA BASKETBALL	476	405
TERMINATOR	476	405
TERMINATOR 2 ARCADE (SS)	476	405
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	476	405
TEST DRIVE 2	476	405
THE DUEL	380	323
THE HUMANS	476	405
THE HUNT FOR RED OCTOBER (SS)	476	405
THE JOURNEY HOME	476	405
THOMAS THE TANK ENGINE	476	405
THUNDER SPIRITS	476	405
TIME TRAX	476	405
TINY TOON	476	405
TMNT 4 : TURTLES IN TIME	476	405
TOM AND JERRY	476	405
TOP GEAR	470	400
TOP GEAR 2	476	405
TOXIC CRUSADERS	476	405
TOYS	450	383
TRODDLERS	470	400
TUFF N NUFF	476	405
TURTLE NINJA 4	476	405
ULTIMA THE FALSE PROPHET	476	405
ULTIMATE FIGHTER	476	405
UN SQUADRON	470	400
UNCHARTED WATERS	476	405
UNIVERSAL SOLDIERS	476	405
UTOPIA	476	405
VALIS 4	476	405
VEGAS STRAKES	470	400
WALDO SEARCH	380	323
WANDERERS FROM Y'S 3	370	315
WARP SPEED	476	405
WAYNES WORLD	476	405
WE'RE BACK	476	405
WHEEL OF FORTUNE	476	405
WHERE IN WORLD IS C. SANDIEGO?	476	405
WHERE IN TIME IS C. SANDIEGO ?	476	405
WING COMMANDER	476	405
WINGS 2	370	315

S N E S

WIZARD OF OZ	476	405
WOLF CHILD	476	405
WORDTRIS	440	374
WORLD CLASS RUGBY (EU)	476	405
WORLD HEROES	476	405
WWF ROYAL RUMBLE	476	405
WWF SUPER WRESTLEMANIA	476	405
X ZONE	370	315
YOSHI'S COOKY	470	400
YOUNG MERLIN	476	405
YS3	280	238
ZELDA 3	450	383
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	476	405

SUPERFAMICOM

CONSOLE SUPERFAMICOM	**1640**	**1394**
RALLONGE JOYSTICK SFM	**70**	**60**
SUPERSCOPE SFM	**580**	**493**
SUPER GAME CONVECTOR SFM	**80**	**68**
ALIEN VS PREDATOR	450	383
AXELAY	370	315
BASEBALL 2020	370	315
BATMAN RETURN	250	213
BLUES BROTHER	320	272
BRASS NUMBERS	320	272
CASTLEVANIA 4	280	238
COMBATRIBES	320	272
CONTRAT SPIRIT	320	272
DEAD DANCE	370	315
DINA WARS	280	238
DRAGONBALL Z 2	556	473
DUNK STAR	510	434
EARNEST EVANS	230	196
F1 EXHAUST HEAT 2	556	473
F1 SUPER DRIVING	556	473
F2 GRAND PRIX 2	530	451
FAMILY TENNIS	500	425
FINAL FANTASY 5	556	473
FINAL FIGHT 2	330	281
FIRST OF NORTH STAR 6	556	473
FLYING HERO	380	323
HEAVY NOVA	230	196
HOOK	420	357
HUMAN GP	480	408
ICE HOCKEY	450	383
IKARI NO YOSAI	270	230
IMPERIUM	240	204
JACKY CRASH	330	281
JOE & MAC 2	330	281
KIKI KAIKAI	530	451
KING OF THE RALLY	370	315
LEMMINGS	230	196
LOONEY TOONS	370	315
MAGIC JOHNSON	556	473
MARIO COLLECTION	556	473
MARIO PAINT	556	473
MICKEY MAGICAL ADV	540	459
NIGEL MANSELL F1	556	473
OTHELLO	440	374
OUT OF THIS WORLD	330	281
PARODIUS DA	530	451
PHALANX	556	473
POP TWIN BEE	500	425
POPULOUS	200	170
POPULOUS 2	550	468
POWER ATHLETE	320	272
PRINCE OF PERSIA	190	162
RANMA 1/2	510	434
RANMA 1/2 2	556	473
RETURN DOUBLE DRAGON	280	238
RETURN OF DOUBLE DRAGON	280	238
ROCKETER	180	153
ROYAL CONQUEST	230	196
RPM RACING	190	162
RUSHING BEAT	190	162
RUSHING BEAT 2	230	196
SEIKEN DENSETSU 2	556	473
SEWER SHARK	530	451
SKY MISSION	320	272
SMASH TV	250	213
SONG MASTERS	440	374
SONIC BLASTMAN	530	451
SOUL BLADER	190	162
STAR FOX	440	374
STAR WARS	500	425
STREET FIGHETER 2	556	473
STREETFIGHTER 2 TURBO	556	473
SUP FORMATION SOCCER2	500	425
SUPER BOMBERMAN	556	473
SUPER CUP SOCCER	280	238
SUPER FORMATION SOCCER	556	473
SUPER LEAGUE	460	391
SUPER PANG	470	400
SUPER R-TYPE	220	187
SUPER VOLLEY 2	410	349
SUPER WRESTLE MANIA	350	298
TETRIS 2	556	473
THUNDER STORM	490	417
TIME GAL	510	434
TINY TOON	510	434
TINY TOONS ADVENTURE	360	306
TOP RACER	320	272
TORTUES NINJA 4	330	281
VALKEN	450	383
VOLLEY BALL TWIN	500	425
WORLD CLASS RUGBY	556	473
WORLD HEROES	556	473

M E G A C D

CONSOLE MEGA CD 2	**2352**	**1990**
4 IN 1	516	439
AFTER BURNER 3	370	315
BATMAN RETURN	460	391
BLACK HOLE	410	349
CHUCK ROCK	440	374
DOLPHIN	460	391
ELECTRONIC NINJA ALEST	230	196
FINAL FIGHT	250	213
HOOK	440	374
JAGUAR	480	408
KRIS KROS	516	439
MARKY MARK	516	439
NIGHTRAP	516	439
PRINCE OF PERSIA	190	162
RANMA 1/2	500	425
ROAD AVENGER	440	374
ROAD BLASTER	500	425
ROBO ALESTE	230	196
SHERLOCK HOLMES	480	408
SHERLOCK HOLMES 2	470	400
SILPHEED	516	439
SOLFEACE	230	196
WOLF CHILD	440	374
WONDER DOG	190	162

M E G A D R I V E

CONSOLE MEGADRIVE 2	**1060**	**901**
CONSOLE MEGADRIVE + SONIC	**990**	**790**
ADAPT MEGAD UNIVERSEL	**150**	**128**
ADAPT. MGD 60 Hz (MEGA KEY 2)	**90**	**77**
ADAPTAT MULTI JOUEUR MGD	**250**	**213**
ADAPTATEUR K7 JAP MGD	**80**	**68**
ADAPTATEUR MGD 220V	**80**	**68**
JOYST ARCADE MGD	**290**	**247**
MANETTE PRO 4 MGD	**80**	**68**
MGD CABLE RGB	**120**	**102**
PACK 2 JOY SS FILS INFRA(PRO6)	**280**	**238**
PRISE MULTI JOY (X4) MGS	**270**	**230**
PRO-5 JOYSTICK MGD	**370**	**315**
PROF JOYPAD PRO-2 MGD	**120**	**102**
PROF JOYPAD PRO-4 MGD	**120**	**102**
RGB SCART CABLE MGD	**120**	**102**
ACTION PRO REPLAY	380	323
ACTION REPLAY PRO	396	337
AGASSI TENNIS	396	337
ALICIA DRAGON	396	337
ALIEN 3	320	272
AMAZING TENNIS	396	337
AQUATIC GAMES	250	213
ARROW FLASH	130	111
ATOMIC ROBOKID	130	111
ATOMIC RUNNER	380	323
BAD-O-MEN	160	136
BARE NUCKLE	220	187
BATMAN RETURN	370	315
BATTLE TOADS	396	337
BIO HOZARD BATTLE	396	337
BLOCK OUT	90	77
BULLS VS BLAZERS	396	337
CAPRIATI TENNIS	396	337
CARTAIN AMERICA	396	337
CHAKAN FOREVER MAN	396	337
CHIKI CHIKI BOYS	330	281
CHUCK ROCK	396	337
COOL SPOT	396	337
CRACK DOWN	130	111
CRUE BALL	290	247
CRYING	250	213
DAHNA	380	323
DARIUS 2	130	111
DARK CASTLE	390	332
DAVID ROBINSON BASKET	190	162
DEADLY MOVES	396	337
DECAP ATTACK	210	179
DESERT STRIKE	396	337
DOLPHIN	396	337
DOUBLE DRAGON 3	396	337
DRAGON EYES	190	162
DRAGON S FURY	396	337
EA ICE HOCKEY	200	170
F1 CIRCUS	150	128
F22	170	145
FANTASIA	230	196
FATAL FURY	370	315
FLASHBACK	396	337
G-LOC	380	323
GHOULS AN GHOSTS	280	238
GLEY LANCER	380	323
GLOBAL GLADIATORS	370	315
GODS	396	337
GOLDEN AXE 2	230	196
GOLDEN AXE 3	396	337
GRAND SLAM	280	238
GREENDOG	330	281
GYNOUG (EUR)	190	162
HARD BALL 3	396	337
HELL FIRE	160	136
HOME ALONE	396	337
J. MONTANA 2	130	111
JEWEL MASTER	150	128
JOHN MADDEN 2	190	162
JOHN MADDEN FOOT 93	380	323
JORDAN VS BIRD	190	162
JURASSIC PARK	396	337
KID CHAMELEON	90	77
KING OF MONSTER	370	315
KING SALMON	100	85
KLAX	150	128
LAND STALKER	450	380
LHX CHOPPER	250	213
LITTLE MERMAID(SIRENE)	250	213
LOTUS TURBO	250	213
M ALI BOXING	396	337
MASTER OF MONSTERS	120	102
MICKEY ET DONALD	250	213
MICKEY MOUSE CAS	210	179
MORTAL KOMBAT	396	337
NHL PA HOCKEY	396	337
NINJA TURTEL	396	337
OLYMPIC GOLD	180	153
OUTRUN 2019	200	170
PGA GOLF 2	396	337
PHELIOS	140	119
POPULOUS	120	102
POWER MONGER	320	272
PRO AM	250	213
PRO WRESTLING	130	111
QUACK SHOT	130	111
RISKY WOODS	396	337
ROAD RUSH	200	170
ROAD RUSH 2	380	323
SONIC	120	102
SONIC 2	250	213
SPLATTER HOUSE 3	396	337
SPLATTER HOUSE II	396	337
ST SWORD	120	102
STEEL EMPIRE	160	136
STREET OF RAGE BARE	396	337
SUPER BATTLE TANK	396	337
SUPER BATTLE TANK	396	337
SUPER KICK OFF	396	337
SUPER MONACO GP	190	162
SUPER MONACO GP 2	260	221
SUPER VOLLEYBALL	280	238
SUPERMAN	396	337
TALE SPIN	396	337
TAZMANIA	350	298
THUNDER FORCE 3	210	179
THUNDER FORCE 4	380	323
TINY TOON	380	323
TOE JAM &EARL	100	85
TOKI MONDEY ADV.	120	102
TROPHY SOCCER	396	337
TUNDER PRO WRESTLING	130	111
TURBO OF RUN	390	332
TWINCLE TALE	130	111
UNDERLINE	130	111
UNIVERSAL SOLDIER	130	111
USA TEAM BASKETBALL	396	337
VERYTRAX	130	111
WANI WORLD	170	145
WONDERBOY 3	120	102
WORLD CUP SOCCER	210	179
WRESTLEMANIA	260	221
X MEN	396	337
ZERO WING	130	111

N E O G E O

CONSOLE NEO GEO	**2830**	**2405**
CONSOLE NEO + 1 JEU AU CHOIX	**4680**	**3978**
JOYSTICK NEO GEO	**529**	**450**
NEO MEMORY CARD 27 GAMES	**290**	**245**
2020 SUPER BASEBALL	720	612
3 COUNT BOUT	1510	1284
ALPHA MISSION 2	960	816
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	640	544
BLUE'S JOURNEY	640	544
BURNING FIGHT	960	816
CROSSED SWORDS	700	595
CYBER-LIP	700	595
FATAL FURY	1000	850
FATAL FURY 2	1510	1284
FOOTBALL FRENZY	1000	850
GHOST PILOTS	640	544
KING OF MONSTERS	700	595
LAST RESORT	1330	1131
LEAGUE BOWLING	700	595
MAGICIAN LORD	700	595
MUTATION NATION	1170	995
NAM-1975	640	544
NINJA COMBAT	700	595
RIDING HERO	800	680
ROBO ARMY	1070	910
SAMOURAI SHODOWN	1820	1547
SENGOKU	800	680
SOCCER BRAWL	1000	850
SUPER 8-MAN	1640	1394
SUPER SIDEKICKS	1590	1352
SUPER SPY	640	544
TOP PLAYERS GOLF	800	680
TRASH RALLY	1000	850
VIEWPOINT	1820	1547
WORLD HEROES 2	1600	1360

G A M E B O Y

GAMEBOY + SACOCHE + PILES	**350**	**299**
LOUPE + LUMIERE	**90**	**77**
BATTERIES RECHARGEABLES	**290**	**247**
4 IN 1 FUNPACK	250	213
4 IN 1 FUNPACK VOL 2	250	213
ACTION PRO REPLAY	276	235
ACTION REPLAY PRO	276	235
ADAMS FAMILY	250	213
ADAMS FAMILY 2	260	221
ADVENTURE ISLAND	260	221
ADVENTURE ISLAND 2	250	213
ALI BOXING	276	235
ALIEN 3	180	153
ALIEN VS PREDATOR	270	230
ALLEYWAY	160	136
ALTERED SPACE	180	153
ASTERIX	276	235
ASTEROIDS	230	196
AVENGING SPIRIT	180	153
BALLOON KID	210	179
BARBIE	260	221
BARBIE FASHION	270	230
BART VS THE JUGGERNAUT	270	230
BASEBALL	210	179
BATMAN	180	153
BATMAN 2	260	221
BATMAN, RETURN OF THE JOKER	270	230
BATTLE TOADS	180	153
BATTLE TOADS 2	270	230
BATTLESHIP	270	230
BATTLETOADS:RAGNOROKS WORLD	260	221
BEACH VOLLEY BALL	260	221
SPANISH/ENGLISH TRANSLATOR	180	153
BEST OF BEST	270	230
BILL ELLIOT NASCAR RACING	210	179
BIONIC BATTLER	210	179
BIONIC COMMANDO	180	153
BLADE OF STEEL	180	153
BLASTER MASTER BOY	240	204
BLUES BROTHERS	180	153
BOJACKSON FOOTBALL & BASEBALL	276	235
BOGGLE	276	235
BOMBER KING 2	180	153
BONK'S ADVENTURE	260	221
BOXXEL	170	145
BUBBLE BOBBLE	250	213
BUBBLE BOBBLE 2	270	230
BUGS BUNNY CRASY CASTLE 2	276	235
BURGERTIME	160	136
BUSTER BROTHERS	260	221
CASTLEVANIA 1(JAP)	180	153
CASTLEVANIA 2	200	170
CEASAR'S PALACE	270	230
CENTIPEDE	150	128
CHASE HQ	250	213
CHESSMASTER	270	230
CHUCK ROCK	250	213
COOL BALL	270	230
COOL WORLD	250	213
CRASH DUMMIES	270	230
CRASH'N THE BOYS STREET CHAL.	270	230
DAEDALIAN OPUS	180	153
DARKMAN	180	153
DARKWING DUCK	276	235
DAYS OF THUNDER	180	153
DIG DUG	240	204
DOUBLE DRAGON 1(JAP)	180	153
DOUBLE DRAGON 2	180	153
DOUBLE DRAGON 3	270	230
DOUBLE DRIBBLE 5/5	260	221
DR FRANKEN	180	153
DR MARIO	210	179
DRACULA	250	213
DUCK TALES	180	153
DUCK TALES 2	276	235
EMPIRE STRIKES BACK	230	196
F 15 STRIKE EAGLE	270	230
F1 RACE OF CHAMPIONS	276	235
F1 RACE+ADAPT4	276	235
FACEBALL 2000	180	153
FASTEST LAP	250	213
FELIX THE CAT	260	221
FERRARI G P RACING	270	230
FI SPIRIT(JAP)	180	153
FIGHTING STIMULAT	180	153
FINAL FANTASY 2	260	221
FINAL FANTASY ADV	270	230
FINAL FANTASY LEGEND	276	235
FINAL FANTASY LEGEND 3	276	235
FOOTBALL	200	170
FOREMAN BOXING	260	221
FORTIFIED ZONE	240	204
FORTRESS OF FEAR	180	153
FROMMER'S TRAVEL GUIDE	276	235
GAME GENIE	276	235
GARGOYLES QUEST 2	276	235
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	180	153
GHOSTBUSTERS 2	270	230
GOAL	270	230
GOLF	210	179
GRADIUS	180	153
GRADIUS INTERSTELLAR ASSAULT	210	179
GREAT GREED	276	235
GREMLINS 2(JAP)	180	153
HAL WRESTLING	180	153
HANDY BOY	276	235
HIGH STAKES GAMBLING	250	213
HIT THE ICE	270	230
HOME ALONE	276	235
HOME ALONE 2, LOST IN NY	276	235
HOOK	260	221
HOUGHTON MIFFLINGSPELL CHECK.	180	153
HUDSON HAWK	180	153
HUNCH BACK(QUASIMODO)	240	204
IN YOUR FACE	180	153
INCREDIBLE CRASH DUM	180	153
INDIANA JONES 3	220	187
ITCHY & SCRATCHY	270	230
JACK NICKLAUS GOLF	180	153
JAMES POND	260	221
JEEP JAMBOREE	276	235
JEOPARDY	270	230
JETSON ROBOT PANIC	180	153
JIMMY CONNORS PRO TENNIS	220	187
JOE AND MAC	270	230
JURASSIC PARK	270	230
KID DRACULA	270	230
KID ICARUS	190	162
KING OF THE RING	270	230

G A M E B O Y

KINGDOM CRUSADE	180	153
KIRBY'S DREAM LAND	200	170
KLAX	180	153
KNIGHTS QUEST	190	162
KRUSTY'S FUN HOUSE	180	153
KUNG FU MASTER	180	153
LAMBORGHINI'S AMERICAN CHAL.	276	235
LAZLO'S LEAP	180	153
LEGEND OF ZOD	276	235
LEMMINGS	260	221
LETHAL WEAPON	250	213
LITTLE MERMAID	180	153
LOONEY TOONS	260	221
MAC DONALD LAND	276	235
MARBLE MADNESS	270	230
MARVIN MISSIONS	270	230
MEGA MAN	180	153
MEGALIT	270	230
MEGAMAN 2	270	230
MEGAMAN 3	276	235
MEGAMAN 4	276	235
METAL MASTERS	270	230
METROID	210	179
METROID 2	180	153
MICKEY MOUSE 2 (JAP)	180	153
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	260	221
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	270	230
MILON'S SECRET CASTLE	190	162
MINER 2049'ER	240	204
MISSILE COMMAND	230	196
MONOPOLY	276	235
MORTAL KOMBAT	276	235
MOUSE TRAP HOTEL	250	213
MR DO	250	213
MS PACMAN	240	204
MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOX.	270	230
NAIL AND SCALE	180	153
NAVY SEALS	180	153
NBA STAR CHALLENGE	180	153
NBA ALL STAR 2	270	230
NBA ALL STAR CHALLENGE	260	221
NBA BASKETBALL	230	196
NEMESIS 1	180	153
NEMESIS 2	180	153
NFL FOOTBALL	180	153
NFL QUATERBACK CLUB	270	235
N. MANSEL CHAMIONSHIP RACING	270	235
NINJA BOY	240	204
NINJA BOY 2	250	213
NINJA TAROT	180	153
NOBUNAGUS AMBITION	276	235
OMAR SHARIF ON BRIDGE	270	230
OPERATION C	210	179
OUT OF GAS	180	153
PACMAN	240	204
PANEL ACTION BINGO	250	213
PAPERBOY	240	204
PAPERBOY 2	270	230
PERSONAL ORGANIZER + AUTODIAL	180	153
PINOCCHIO	270	230
PIPE DREAM	100	85
PIT FIGHTER	180	153
PITFIGHTER ARCADE	276	235
PLAY ACTION FOOT	180	153
POPEYE 2	240	204
POWER MISSION	180	153
PRINCE OF PERSIA	180	153
PRINCE VAILLANT	276	235
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT	250	213
PUNISHER	180	153
PYRAMIDS OF RA	270	230
Q*BERT	250	213
QIX	210	179
QUATERBACK CLUB	270	235
R TYP	180	153
R-TYPE	260	221
RACE DRIVIN	276	235
RACING SET	180	153
RADAR MISSION	180	153
RAGING FIGHTER	270	230
RAMPART	270	230
RC PRO AM, F1 RACE & POUCH	276	235
REN & STIMPY 2 HAPPY HAPPY JOY	276	235
REN & STIMPY SHOW	276	235
RESCUE BLOBETTE	180	153
ROBIN HOOD	270	230
ROBOCOP 2	250	213
ROCKY & BULLWINKLE	180	153
ROGER CLEMENS MVP BASEBALL	276	235
ROGER RABBIT	180	153
ROKMAN WORLD 3	180	153
ROP RANK TENNIS	190	162
SOCCER (JAP)	180	153
SOCCER MANIA	180	153
SOLAR STRIKER	210	179
SPEED BALL 2	270	230
SPEEDY GONZALES	270	230
SPIDERMAN	210	179
SPIDERMAN 2	180	153
SPIDERMAN 3	270	230
SPIDERMAN/X-MEN REVENGE	270	230
SPORTS ILLUSTRATED FOOT/BASE	276	235
SPOT : THE COOL ADVENTURE	270	230
SPY VS SPY	180	153
SQUARE DEAL POKER	170	145
STAR TREK	180	153
STAR TREK 2	270	230
STAR TREK:THE NEXT GENERATION	270	230
STAR WARS	276	235
STARHAWK	250	213
SUMO FIGHTER	180	153
SUPER DODGEBALL	270	230
SUPER MARIO	180	153
SUPER MARIO 2	276	235
SUPER MARIO LAND	210	179
SUPER MARIO LAND 2	276	235
SUPER OFF ROAD	270	230
SUPER RC PRO AM	210	179
SUPER STRIKE EAGLE	270	230
SWAMP THING	180	153
SWORD OF HOPE	250	213
TALE SPIN	180	153
TENNIS	200	170
TERMINATOR 2(ARCADE)	180	153
TERMINATOR 2, JUDGEMENT DAY	270	230
TETRIS	210	179
THE FLASH	276	235
THE FLINTSTONES	260	221
THE HUMANS	270	230
THE HUNT FOR RED OCTOBER	270	230
THE NEW CHESSMASTER	270	230
THE SIMPSONS: BART/THE BEANST	270	230
THE SIMPSONS ESCAPE	270	230
TINY TOONS	230	196
TINY TOONS ADVENT.: BABS BIG..	260	221
TITUS THE FOX	270	230
TMNT 2 : BACK FROM THE SEWERS	276	235
TOM & JERRY : FRANTIC ANTICS	270	230
TOM AND JERRY	260	221
TOP GUN	180	153
TOP GUN : GUTS & GLORY	270	230
TOP RANK TENNIS	190	162
TOP RANK TENNIS	210	179
TOXIC CRUSADER	180	153
TRACK N FIELD	180	153
TROLLS IN CRAZYLAND	260	221
TUMBLEPOP	250	213
TURN & BURN	180	153
TURRICAN	250	213
TURTLES NINJA 1	180	153
TURTLES NINJA 2(JAP)	180	153
ULTIMA RUNES OF VIRTUE	276	235
ULTRA GOLF	260	221
UNIVERSAL SOLDIER	270	230
WE'RE BACK	270	230
WHEEL OF FORTUNE	270	230
WORD ZAP	250	213
WORD ZAP	180	153
WORDTRIS	270	230
WORLD CIRCUIT SERIES	260	221
WORLD CUP SOCCER	210	179
WORLD ICE HOCKEY	180	153
WWF, KING OF THE RING	270	230
WWF, SUPERSTARS	270	230
WWF, SUPERSTARS 2	270	230
XENON 2	270	230
YOSHI	180	153
YOSHI'S COOKY (JAP)	190	162
ZELDA	276	235

Welcome Bravest Knight, For The Courrier Adventure !

Oyez ! Oyez ! Braves gens ! Je m'en vais vous narrer l'histoire de notre noble courrier. Jeunes gens de noble entendement, vous trouverez dans ces lignes réponse à moult questions. Il n'est point mystère qui demeure en ces pages. Pour l'occasion, le damoiseau Greg a enfilé son plus beau collant vert, et il porte sa harpe, qu'il appelle tendrement Jasmine sa dame. Sire Olivier s'est, pour sa part, glissé dans son armure étincelante, et arbore fièrement, sur son bouclier, les couleurs de sable et de sinople, le blason des chevaliers de l'ordre de l'Educator Nationalis. Son compagnon, le comte Trazom, et son blanc destrier "Senna Porte Quoi" sont aussi venus dans l'ost pour quérir réponse aux nombreuses questions. Pour accomplir ceste queste novel, le barbare Stef le Roux, ainz, nous a rejoints après moult request. Encore tout fumant du sang des infidèles, ceux qui n'ont point foi en l'Astuce divine, les mécréants, il nous accompagna en croisade, libérer nos saints lecteurs de leur doute.

Les félons avides de rapines (pas de jeux de mots là-dessus S.V.P.) ont fait que deux des astuces dernièrement parues étaient inexactes. Julien, le brave parmi les braves, ou encore le lecteur qui a juste signé "un dingue de Joypad" l'ont justement remarqué, le tips SFII' Turbo visant à obtenir les 10 étoiles, n'était pas correct. Idem pour l'astuce qui vous permet d'avoir une autre fin à Dragon Ball Z ! Malgré la malice de notre ménestrel Greg, les lutins sataniques ont réussi à inverser certains termes de ladite astuce. Donc, afin de mettre la liesse en tous les coeurs d'honnêtes hommes et de gentes dames, voici ces deux tips revus et corrigés :

* Les dix étoiles du turbo de SFII' Turbo sur Super Nintendo.
Lorsque le mot Turbo apparaît à l'écran, il faut, avec la deuxième manette, faire Bas, R, Haut, L, Y, B, X , A. Un cheat mode qui en rappelle un autre.

* La méga-fin de Dragon Ball Z.
Si vous n'avez pas lu l'erratum de Greg paru dans le dernier Joypad (page 14), revoici la correc' :
8e combat contre Trunks : Vegeta, 9e combat contre Son Gohan : Son Goku, 10e combat contre Perfect Cell : Son Goku ou Gohan. Viva Dragon Ball Z !

"Je suis fan de jeux d'aventure à la Zelda et j'aurais voulu savoir ceux qui sortiront sur Super Nintendo et Game Boy avant Noël, en anglais, ou en français, parce que le japonais, c'est pas l'idéal !"
Damoiselle Sophie, aventurière de mestier.

Je fais d'une pierre deux coups ! La légende de l'épée sacrée est d'ores et déjà disponible dans sa version US dans toutes les bonnes boutiques ! Pour l'occasion, le nom a changé, et le soft s'appelle Secret of Mana ! Une précision concernant ce jeu : il est possible, à l'aide du quadrupleur, d'y jouer à trois simultanément ! Même Zelda ne fait pas ça ! Et pour ton Game Boy, tes souliers pourront accueillir Final Fantasy 3 d'ici Noël !

"Depuis que la Super Nintendo est sortie, tu parles de moins en moins des jeux 8 bits. Je sais qu'elle est plus perfectionnée, mais ce n'est pas une raison !".
Yann, Maître Alchimiste, Archimage de l'ordre du Dragon.

Ce n'est pas une très bonne nouvelle, mais il va falloir être fort. Les 8 bits, aussi bien Nes de Nintendo que Master System de Sega, n'en ont plus pour longtemps à vivre. Il y a très peu de chance que celles-ci franchissent le cap de l'année 1994. Si elles le passent, ça ne sera pas en très bon état. Avec la nouvelle ère des 32 ou 64 bits, les 8 bits se font oublier. C'est la loi du progrès. Non seulement peu de jeux sortent sur ces machines, mais encore, ils intéressent assez peu de personnes, car beaucoup de joueurs préfèrent les 16 bits. Bref, c'est pas la joie pour les 8 bits.

"F1 Pole Position, annoncé depuis longtemps par Ludi Games, est toujours introuvable ! Alors, rêve ou réalité ?"
Sire Arthur, dit Doc le Noc pour sa cour royale.

C'est vrai, on l'attend depuis un bail, celui-là ! Et le jour est enfin arrivé ! En ce moment même, F1 Pole Position se trouve dans les magasins ! Sa sortie internationale, c'est pour le 4 décembre... 1994 ? Non, non, bien 1993. Pour Noël, tu vas pouvoir te faire un championnat du monde d'enfer à riz (y'a aussi l'enfer à blé, mais bof !).

"Pourquoi, mais pourquoi Nintendo laisse-t-il tomber le CD-ROM ? Les capacités annoncées dépassaient largement le Mega CD et je ne parle pas des autres 3DO, Laser Active... dont l'avenir est assez incertain".
J.-Michel François, Chevalier de l'Ordre du Temple CD-romique.

Difficile de sortir un CD-ROM pour la Super Nintendo, en 1994. Pourquoi ? Vin diou ! Simplement parce que sortir presque un an après le Mega CD 2 de Sega, et en même temps que le Jaguar 64 bits ou la 3DO 32 bits, c'était le naufrage assuré. Ce n'est généralement pas le bon plan de sortir après tout le monde. Il valait mieux, pour Nintendo, sortir une toute nouvelle machine 64 bits, avec CD-ROM intégré qui pourrait être un concurrent valable face aux machines Atari, Panasonic, Sanyo... Donc, Nintendo s'est associé avec Silicon Graphics pour réaliser une machine très puissante, qui devrait arriver chez nous en 1995.

"Vaut-il mieux acheter une Megadrive et un Mega CD 2, ou un Jaguar ?".
L'homme Jaguar des Hautes-Terres alias JMC

La question est pernitente ! Autant mettre les choses au clair. Côté puissance, on trouve une 16 bits face à une 64. Des "plus" techniques, le Jaguar en possède une quantité incroyable comme le Full Motion Video ou encore le Modem intégré. Je passe la palette de plus de 16 millions de couleurs et le reste. Si c'est de la puissance que tu veux dans tes souliers de Noël, c'est du côté Jaguar qu'il faut aller. Par contre, il faudra attendre quelque temps pour que la ludothèque du Jaguar soit aussi étoffée que celle de la Megadrive. Avec Sega, tu as à un minimum de deux ou trois nouveautés par mois ! Pour conclure, la sagesse serait que tu t'offres la machine de Sega à Noël, si tu veux disposer d'un large choix de cartouches de jeux. Et si le Jaguar s'avère être une machine soutenue par de nombreux éditeurs, tu pourras toujours te le faire offrir pour ton anniversaire...

"Je sais que le Jaguar pourra lire des CD vidéo, mais pourra-t-il lire les CD photos ? De plus, croyez-vous que ce soit un bon achat à long terme ?".
Messire Marc Ricaut, Seigneur de La Baquère Golfech.

Tout d'abord, il faut savoir que le CD-ROM Jaguar ne sortira aux USA qu'en juillet prochain. En attendant, il n'y aura que des cartouches disponibles pour cette somptueuse machine. Pour ce qui est du long terme, il s'agit du principal problème de la machine. Les jeux vont-ils suivre ? Il faut surtout se dire que rien que ceux qui arrivent valent le coup de posséder un Jaguar. Un Alien vs Predator ou un Checkered Flag II devraient assurer un max. Nous sommes plusieurs à croire, ici, que ça vaut la peine de tenter l'aventure. D'ailleurs, Trazom, Olivier, Tonton Stef et moi-même avons déjà passé commande de notre Jaguar...

"Moi je vois le Mega CD 2, l'Activator, le Virtua Sega... Alors je me pose cette question : ma Super Nintendo va-t-elle être dépassée ? Nintendo l'abandonnera-t-elle comme il va le faire avec la Nes ?".
Le Comte Rémy de Bolleville (50).

Nintendo est bien loin d'abandonner sa console chérie. Ce n'est pas parce que Sega sort une quantité incroyable d'appareils divers que Nintendo est à la traîne. Après tout, l'Activator et le Virtua Sega ne sont pas encore disponibles en France, et rien ne dit qu'ils auront une belle et longue vie. Et puis, un casque à vision stéréoscopique spécial Réalité Virtuelle est également en préparation pour la Super Nintendo (casque qui devrait être compatible Sega). J'en reparlerai très prochainement, lors d'un nouveau dossier consacré à la Réalité Virtuelle. Et ne t'inquiète pas, Nintendo n'est pas prêt d'abandonner sa console 16 bits, du moins pas tant que la 64 bits (sortie prévue en 95, je le rappelle) ne sera pas bien implantée. On a encore le temps de se prendre des rides avant que ça n'arrive.

"Je suis un fervent amateur de jeux de baston comme SFII et Mortal Kombat. Ces jeux, ou d'autres du même acabit, sont-il prévus sur Lynx ?".
Olivier Barde et Poète de Bretagne sur Marsan (40).

Hélas, doux compagnon, rien de tel sur Lynx n'est prévu. Pourtant, plusieurs titres sont annoncés, parmi lesquels Double Dragon, Jimmy Connors ou encore Desert Strike ! De même, la Lynx n'a-t-elle pas dit son dernier mot. Avec l'arrivée du Jaguar, on peut espérer que l'année 1994 sera une année Atari.

LES DEUX ARTISTES DU MOIS !

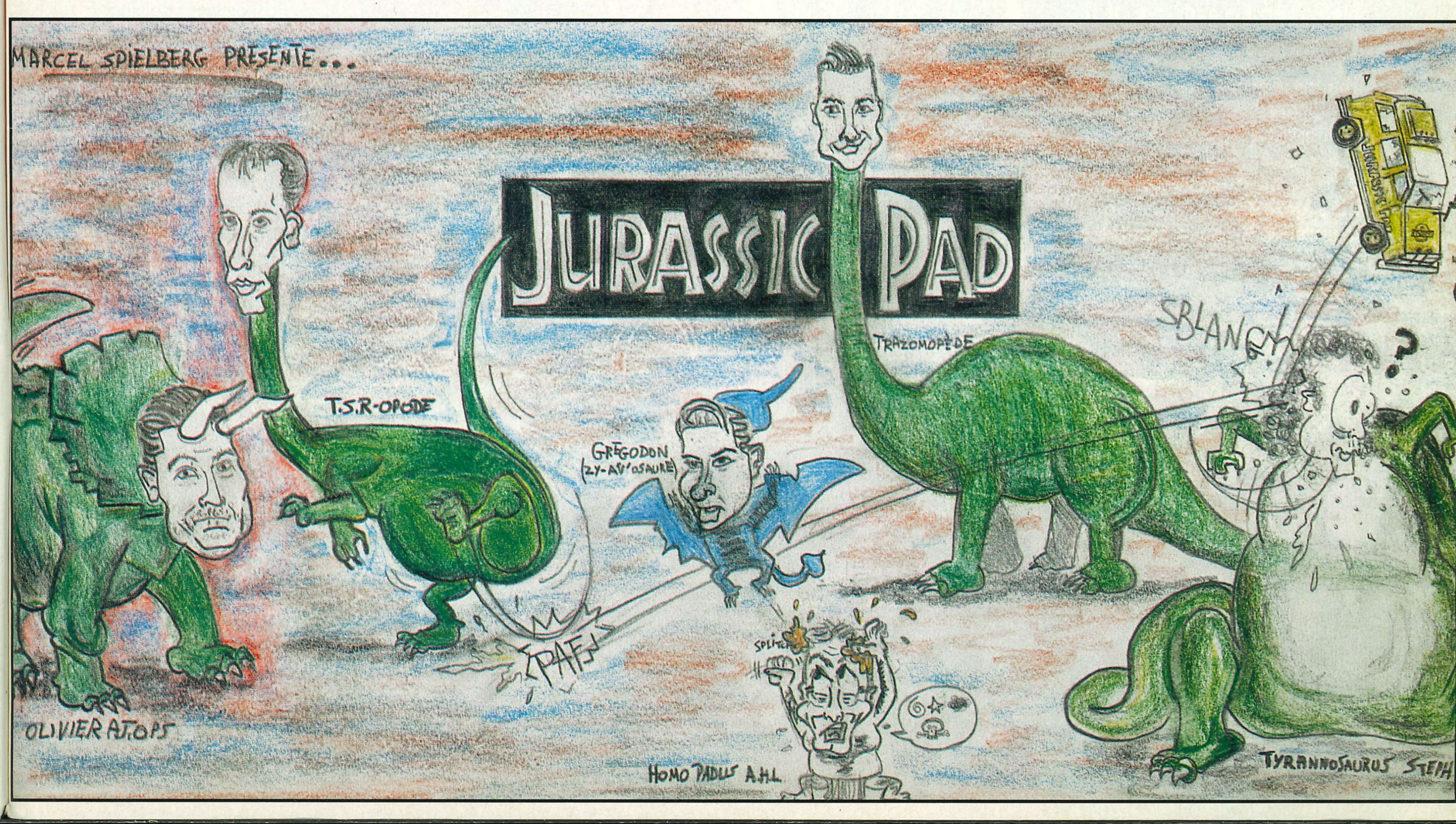
C'est qu'avec Herr Ulrich Von Kartoffen, on commence à se connaître (tu te souviens, c'était dans le Joypad 24 !). Régulièrement, on se régale de ses dessins ! Mais ce mois-ci, face au chevalier aux armes vermeilles qu'est Herr Ulrich, est apparu un cavalier. Dans la foule, certains ont murmuré qu'il s'agissait d'un mercenaire. Mais après moult prouesses et moult exploits, Nicolas Foucher de Fontainebleau a su conquérir le respect de toutes et de tous ! Sa lettre était sans aucun doute la plus belle du mois ! Pourtant, après une dure bataille, Herr Ulrich a été choisi comme vainqueur. Et pour vous prouver que l'on ne dessine pas en vain pour Joypad, non seulement le dessin est publié, mais Herr Ulrich gagne aussi un jeu Super Nintendo récent (je me tâte encore sur le titre) ! Mais ce n'est que partie remise pour Nicolas !
Si, vous aussi, vous désirez que le monde entier sache que vous êtes le meilleur dessinateur de l'univers, et que votre console aimerait bien se mettre un jeu sous la dent, participez à la Bataille d'Envelop-Pad ! Le but de la manoeuvre est simple. Lorsque vous nous écrivez, vous envoyez, non plus une enveloppe blanche, mais une enveloppe illustrée ! Surtout, veillez à ce que l'adresse reste très lisible ! Bien sûr, si le concours ne vous intéresse pas, laissez tomber le dessin. Les plus belles enveloppes seront publiées et la meilleure remportera un jeu en cadeau ! N'oubliez pas de préciser la ou les consoles que vous possédez, ainsi que votre adresse ! Pour nous signaler que vous participez bel et bien, envoyez votre courrier à :

JOYPAD
Bataille d'Envelop-Pad
103, Bd Mac Donald
75019 Paris.

Herr Ulrich, Nicolas Foucher ainsi que Mortal Thomas et les autres, nous attendons votre riposte !

C'était le courrier du Moine Guerrier TSR de l'Ordre des Jaguars Célestes.

Message pour Herr Ulrich. Fais-nous parvenir ton adresse, afin que l'on puisse t'envoyer ton jeu cadeau !



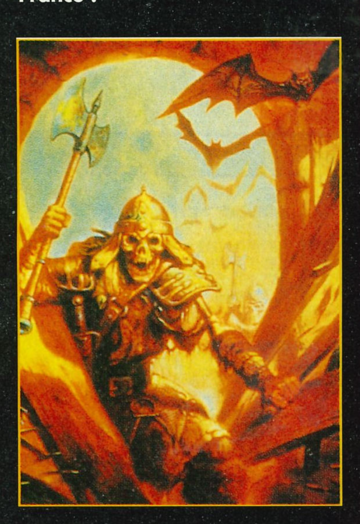
NEWS

PREVIEWS



role playing sur mega cd: bientôt chez nous!

Deux grands succès micro du Role Playing sont sortis sur le Mega CD japonais et arrivent bientôt en Europe. Eye of the Beholder et Might and Magic III sont des jeux de rôle que connaissent bien les amateurs, et il est certain que leur conversion sur Mega CD est une bonne chose pour les futurs acheteurs de cette machine. Ambiance sonore garantie et durée de vie assurée ! A jouer bientôt en France !



les nouveaux packs megadrive II sont arrivés





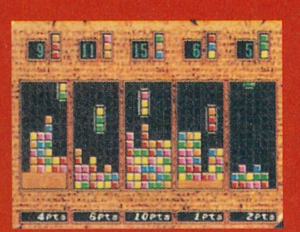
C'est Noël, Sega fait les choses en packs. Avec, pour le premier, une Megadrive II, deux manettes et Aladdin pour 995 F ; ou une Megadrive II, deux manettes (dont une à six boutons) et Street Fighter II', plus un zoli poster à 1 190 F. Soit les deux meilleurs jeux du moment, fournis avec une machine.

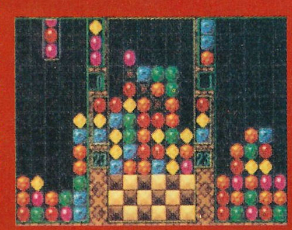
Mais passons aux packs "gaga" (vous verrez à la prononciation). L'un, le Megadrive II Megagames II, contient une Megadrive II, une compil' de trois jeux (Revenge of Shinobi, Golden Axe et Streets of Rage) et deux manettes : 895 F. L'autre, le Megadrive II Sonic II Megagames, offre une Megadrive II plus la compil' précédente avec deux manettes ET Sonic 2 : 1 090 F.

COLUMNS III

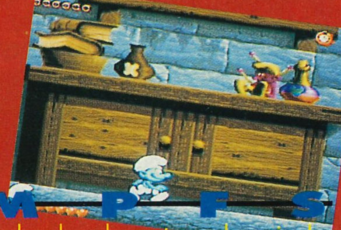


La suite de Columns est carrément révolutionnaire et c'est pour cela que l'on est passé directement au numéro 3! Grâce au Sega Converter (le quadrupleur pour la Megadrive), il sera possible de jouer à un, deux, trois, quatre ou cinq joueurs sur le même écran. Le principe de Columns est simple à plusieurs : on joue de la même manière qu'à un joueur ; la seule différence est que l'on peut faire monter l'adversaire, quand on fait disparaître des pierres précieuses. Voici deux clichés du jeu qui montrent un jeu à cinq joueurs et un autre à deux contre un.





Clive Barker vient de signer un gros deal avec Virgin Games pour la conception de futurs titres Mega CD. Si vous ne connaissez pas ce maître anglais de l'horreur (je pense, par exemple, à la série des Hellraiser), sachez qu'il interviendra dans les scénarios, mais aussi dans le design général des jeux. Attendez-vous à du gore, du fantastique et du gothique sang pour sang.

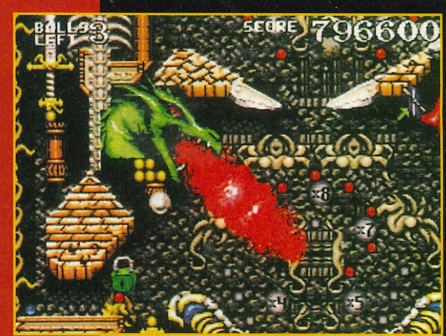


SCHTROUMPFS

Regardez bien: Infogrames sort bientôt "Les Schtroumpfs", un jeu Super Nintendo dans lequel on retrouve les nains les plus bleus du monde, Gargamel, Azraël, le Schtroumpf noir, le cracoucass, et même les cadeaux explosifs du Schtroumpf farceur. Avec 50 ennemis, 3 niveaux de difficulté et 20 mondes différents, ce jeu de plates-formes promet d'être le cadeau idéal pour Noël. Vous avez vu? J'ai résisté! Je n'ai pas écrit: "Schtroumpf va bientôt schtroumpfer un schtroumpf étonnant avec plus de 50 schtroumpfs mortels"! Je suis le seul écriveur au monde capable de résister à ça! Pour vous donner une idée, c'est aussi dur que de parler de préhistoire sans évoquer Jurassic Park ou de parler des Guignols sans parler de Chirac! Je suis très fier de moi.

DRAGON'S REVENGE

MEGADRIVE TENGEN

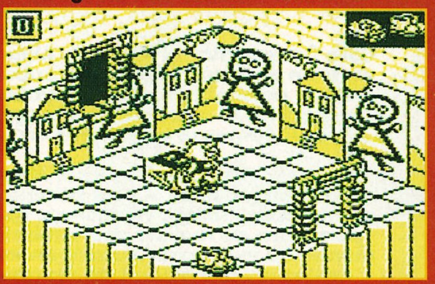


Tout le monde est d'accord, la meilleure simulation de flipper sur Megadrive s'appelle Dragon's Fury (Devil Crush sur NEC), même si les récents Virtual Pinball et Sonic's Pinball ont fait trembler le géant. Justement, prenez le meilleur des trois jeux cités précédemment et vous obtiendrez Dragon's Revenge, la suite de Dragon's Fury. Tengen nous prépare pour janvier 94 un petit bijou de maniabilité et de réalisme. Les effets de balles, les graphismes somptueux, la taille de l'espace de jeu et les tonnes de jeux bonus augurent vraiment du meilleur. Le jeu pourra être joué à deux joueurs et de belles amazones viendront faire oublier les vilains dragons!

MONSTER MAX

GAME BOY TITUS

Si vous aimez Solstice (sur NES), vous aimerez Monster Max. Ce jeu est en vue isométrique et vous propose de vous orienter dans un dédale de salles, proposant la plupart du temps de résoudre des petites énigmes sous forme d'actions à réaliser. Découvrez les bons objets, passez les pièges, et vous aurez une chance de vous sortir de Monster Max. Un jeu d'action et de réflexion captivant, prévu courant 94 sur Game Boy.



quadrupleur sega

Ça y est, il est là ! Après le 4 Way d'Electronic Arts, voici le quadrupleur de manettes Sega. Vous pourrez donc désormais jouer à Gauntlet à quatre simultanément ! À vous les donjons et les trésors ! Tous les jeux Sega prévus pour trois ou quatre joueurs, sauf les Electronic Arts, seront compatibles avec cet adaptateur. Si l'adaptateur est autant employé que la manette six boutons de Sega (Street Fighter II', Eternal Champion, Toe Jam et Earl 2...), on peut lui promettre un brillant avenir. Alors, c'est pour quand Bomber Man Megadrive? Au fait, faudra penser à changer la moquette du bureau, on va finir par la reconnaître.

l'animation japonaise en france



Certains d'entre vous sont des vrais fadas de dessins animés japonais. Il y a ceux qui se contentent de Ranma 1/2 et Dragon Ball Z à la télé, ou encore de la récente parution de Dragon Ball en BD française, tous les mois dans les librairies (Glénat). Et puis, il y a ceux qui se tapent des vidéos (Manga Vidéo au Virgin Megastore), ou encore des CDV. Tous les mois, le magasin ONDES (31, rue Gueuze à Paris 16e , tél. 93 85 46 54) nous fournira les dernières sorties en CDV d'animations japonaises. Sachez que ce magasin possède un catalogue complètement fou, avec des titres aussi prestigieux que 3 x 3 Eyes, Bastard, Bubblegum Crisis, City Hunter, Cobra, Dragon Ball Z, Gundam, Hokuto No Ken, Macross, Orange Road, Ranma 1/2, Record of Lodoss War, j'en passe et des meilleurs, en CDV NTSC ou en CD (BO). La news du mois, c'est Fatal Fury 2 (le dessin animé) en CDV. Cool, non ?

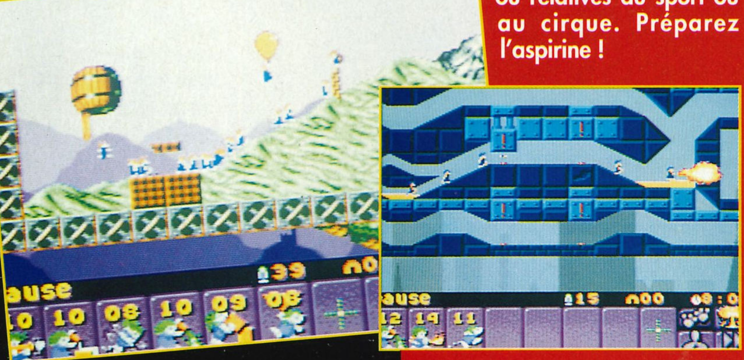
NEWS

PREVIEWS

LEMMINGS 2

SUPER NINTENDO PSYGNOSIS

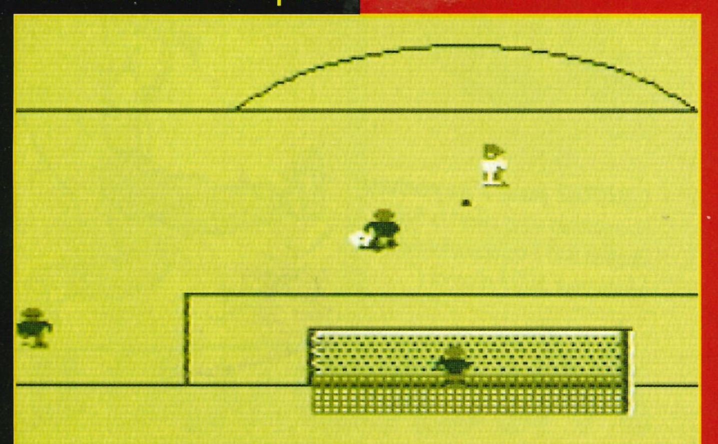
Vous êtes devenus fous avec Lemmings sur Super Nintendo, ou alors êtes-vous encore plongé dans les derniers niveaux ? Grouillez-vous, car la suite arrive et est jouable avec la souris Nintendo. Cette fois, les habilités des Lemmings sont au nombre de 48, et les niveaux toujours aussi délirants avec des ambiances aussi bien médiévales qu'estivales, ou relatives au sport ou au cirque. Préparez l'aspirine !



SENSIBLE SOCCER

MASTER SYS. GAME BOY SONY IMAGESOFT

Nous avons été complètement surpris par les versions 8 bits et Game Boy de Sensible Soccer, qui est d'une maniabilité et d'une rapidité pour le moins surprenantes. Toujours en vue de dessus et rappelant le fameux Kick Off, Sensible Soccer Master System s'annonce sans aucun doute comme la meilleure simulation de foot sur la machine. Quant à la version Game Boy, c'est la même chose, on nage dans le bonheur. Cela faisait bien longtemps que l'on n'avait pas joué à un foot aussi prenant sur la portable Nintendo. Bravo Sony, et dépêchez-vous de nous finir le jeu sur les deux machines !



la belle et la bête sur megadrive



Deux jeux Walt Disney sur Megadrive, basés sur le film "Beauty and the Beast", vont sortir aux Etats-Unis sous le label Sunsoft. Le premier, "Roar of the Beast", est un jeu d'action en vue de profil et qui met en scène la bête. Les décors s'annoncent dignes du dessin animé et les sprites ennemis très réalistes. Le second jeu met en scène la Belle (évidemment !) et s'appelle "Belle's Quest". Il s'agit d'un jeu d'aventure dans lequel la Belle devra libérer son père après avoir rendu sa forme humaine à la Bête. Les américains ont bien de la chance de pouvoir jouer à ces deux jeux avant nous.



Core Design (Mortal Kombat, Alien 3, Chuck Rock) est en train de nous préparer un super jeu d'action basé sur le personnage de l'incroyable Hulk. Prévu sur Megadrive, il reprendra les graphismes des comics avec la fameuse transformation de Bruce Banner.

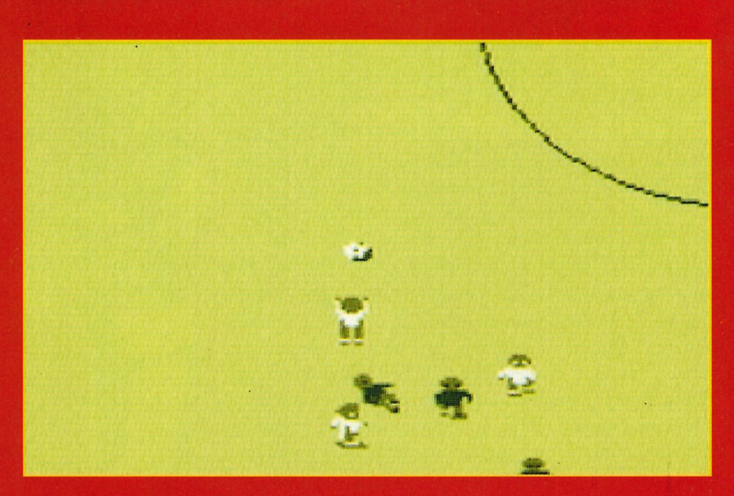
Electronic Arts développe sur Megadrive, en ce moment, un jeu basé sur les personnages des jeux de plateaux de Games Workshop. Aspect Warriors vous permettra de réaliser des combats épiques, dans le monde du jeu Space Crusade en vue isométrique. Genestealers et Tyranids au programme, of course !

Vivid Image Design vient de signer un deal avec Psygnosis pour l'adaptation de Second Samouraï sur Megadrive, la suite de First Samouraï (ce dernier n'étant jamais sorti sur la 16 bits Sega).

Night Trap continue de faire parler de lui, puisque Peter Main (qui s'occupe du marketing Nintendo en Angleterre) a clamé haut et fort que l'on ne verrait jamais un jeu d'une telle violence sur une machine Nintendo. Cela n'empêche pas Sega of America d'inclure le jeu dans le package américain du Sega CD (229 dollars le tout, une affaire !).

Codemasters vient de sortir le Sega CD Game Genie. On va pouvoir tricher aussi sur Mega CD !

Elite II, la suite du méga-hit interplanétaire Elite, de David Braben, est enfin sortie sur Amiga et PC. "Keskon en a à faire ?" me direz-vous. Tout simplement que Braben va pouvoir maintenant terminer la version Super Nintendo. Robby en bave d'avance.



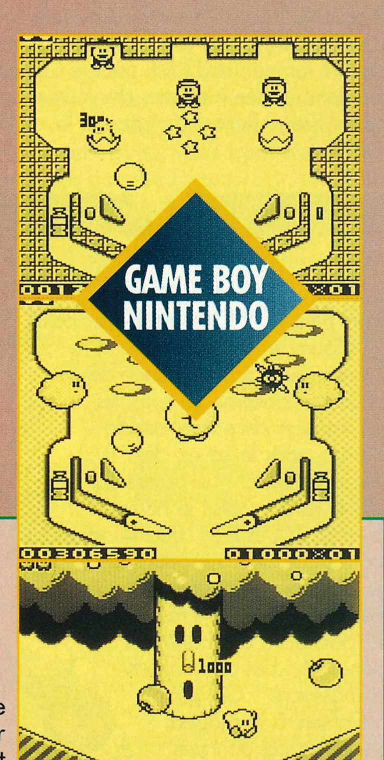


BASTARD



SUPER FAMICOM COBRA TEAM

Je vous reparle de l'adaptation SFC de Bastard, car le jeu a été repoussé jusqu'en janvier 94. Il reprend tous les personnages du dessin animé japonais qui fait fureur au Japon, et que vous connaissez déjà peut-être de nom. Non seulement, le jeu est d'une réalisation exemplaire, avec des décors de fond magnifiques, mais en plus, il propose un nouveau système de combat. Il fallait, de toute façon, trouver quelque chose d'original vu que ce jeu est le énième beat-them-up annoncé sur SFC. Vous visualisez donc l'action de biais, avec un effet de perspective. Regardez les clichés, et vous comprendrez. La cartouche de 12 MB est donc prévue fin janvier 94.



GAME BOY NINTENDO

KIRBY'S PINBALL

Je vous reparle une dernière fois de ce fabuleux flipper made in Nintendo, car il vient de sortir au Japon et il arrive bientôt chez vous. L'aspirateur à pattes qu'est Kirby fait office de boule de flipper, et personne ne s'en plaint ! Trois flippers sont stockés dans la cartouche et le jeu (à un joueur) est sorti le 27 novembre au Japon.

NEWS ALLO TOKYO! PREVIEWS



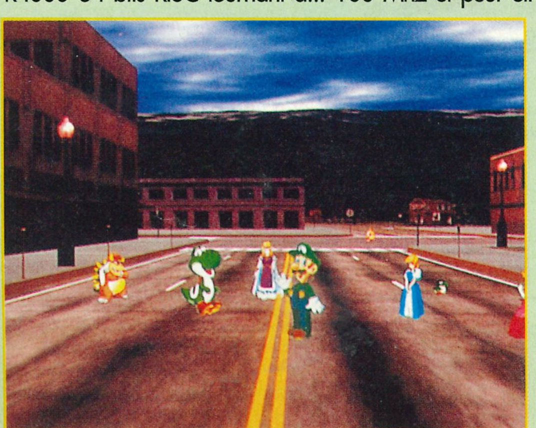
SATURN 32 BITS SEGA : JOYPAD L'A VUE !

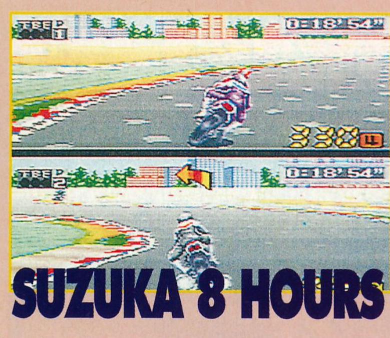


Une fois de plus, on ne va pas vous faire le coup classique de la presse ludique française qui a tout vu dix ans avant qu'une machine ne sorte. C'est un peu facile ! Voici juste quelques précisions relatives au projet de console 32 bits Sega, dont nous vous parlions il y a deux numéros. Depuis le 21 septembre 93 et l'annonce de l'alliance Sega-Hitachi, quelques chiffres et quelques dessins de prototypes nous sont parvenus. Nous vous proposons un exemple de ce à quoi pourrait ressembler la Saturn, en vous avertissant haut et fort que ce design provisoire sera sûrement amené à être modifié. Quoi qu'il arrive, la machine ne devrait apparaître qu'à la fin 1994, pour un prix n'excédant pas 2 500 F. Les porte-paroles Sega l'ont bien fait comprendre à qui voulait bien l'entendre : cela fait des années que le staff développant sur bornes d'arcades, travaille sur des machines 32 bits (on en est à la cinquième génération avec les derniers jeux), mais il est encore trop tôt pour vendre des consoles dont le prix serait trop élevé. De plus, le marché des CD-ROM vient juste de naître et s'annonce intéressant, vu les nouvelles normes de "full motion vidéo" (Cine Pak) arrivant sur Mega CD. Les discussions sont âpres en ce moment, au sein de Sega, pour savoir si la Saturn acceptera ou non des cartouches en plus de son lecteur CD-ROM quadruple vitesse 600 ko/s (contre double vitesse pour la Jaguar d'Atari ou la 3DO). De plus, si la compatibilité Mega CD et Saturn est assurée, ce n'est sans doute pas gagné pour les cartouches. Vous pourrez jouer avec vos CD-ROM Sega actuels sur la Saturn, mais pas forcément avec les cartouches Megadrive. Côté technique, voici quelques chiffres amenés à être révisés à la hausse ou à la baisse : processeur central 32 bits RISC, palette de 16 millions de couleurs, mapping et polygones à gogo, 24 millions de pixels affichables en animation, 32 voix pour le son, 24 MB de mémoire tampon et 32 MB pour le CD, etc... Ces chiffres impressionnants mettraient à notre portée modeste, des jeux aussi prestigieux que Virtua Racing, Virtua Fighter, Ridgy Racer. L'arcade à la maison, Sonic en 3D, j'en ai rêvé, Sega va le faire !

PROJECT REALITY 64 BITS NINTENDO: JOYPAD L'A VUE !

Mais non, of course, on l'a pas vue à Joypad ! On va pas non plus faire comme d'autres canards qui racontent n'importe quoi. On veut juste vous avertir que l'été 1995 risque d'être chaud sur le front Nintendo. C'est au dernier ECTS, que des démos sur Silicon Graphics et des annonces tonitruantes ont été faites. On aura le temps de vous en reparler et de vous montrer des photos (des vraies). D'ici là, sachez que Nintendo veut revenir dans le monde de l'arcade. Et son association avec Silicon Graphics nous promet du tout beau. En ce qui concerne les consoles de salon, Nintendo a aussi prévu de s'amuser un peu avec Silicon Graphics, en projetant de passer directement du 16 bits au 64 bits sans passer par la case CD-ROM Super Nintendo (ça, vous le savez déjà !). Quelques caractéristiques techniques ont été dévoilées, elles sont ébouriffantes, jugez-en plutôt : un processeur R4000 64 bits RISC tournant à... 100 Mhz et peut-être même à 150 Mhz, si Nintendo choisit le nouveau R4400, question de moyens ! 100 MIPS (100 millions d'instructions par seconde) contre 55 pour la Jaguar (désolé, Trazom !), des graphismes 3D mappés et animés en temps réel, des couleurs codées en 24 bits, une résolution de 1024 par 1024, la possibilité de manipuler jusqu'à 100 000 polygones, des bus de données 128 bits, j'arrête là le massacre ! Galaxian, Daytona 500 et Virtua Fighters à la maison, en fait ! Selon toutes les sources, ces données ne seraient pas du domaine du fantasme, mais une possibilité tout à fait envisageable pour 95. On n'en dit pas plus pour l'instant, on préfère être sûr (ça, c'est de l'info, pas de l'intox!). Ah si, quand même : Konami, Capcom et Williams seront les premiers développeurs pour la machine d'arcade.





SUZUKA 8 HOURS

Après GP1, les motos sont à nouveau à l'honneur avec une simulation de six circuits utilisant le mode 7. La réalisation est somptueuse, et l'on peut jouer à deux simultanément (l'écran est alors splitté en deux). Cette conversion d'arcade de 8 MB est sortie au Japon.

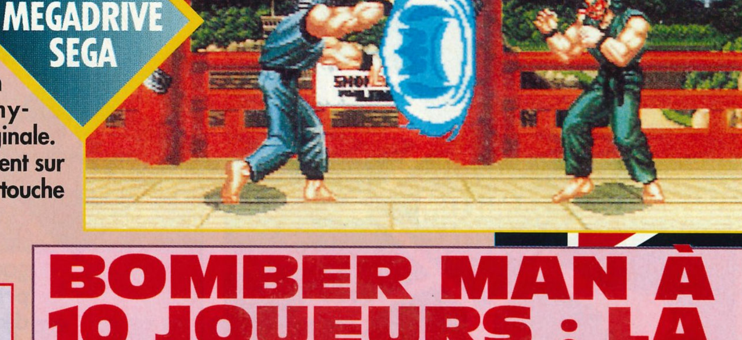
SUPER FAMICOM NAMCO



ART OF FIGHTING

Suite aux récents accords SNK/SEGA, une version cartouche Megadrive d'Art of Fighting est en cours de développement chez Sega (80 % du jeu étaient terminés le 15 novembre). Les sprites sont gigantesques, et l'on retrouve les zooms mythiques de la version originale. Les beat them up se réveillent sur megadrive ! Sortie sur cartouche 16 MB en janvier 94.

MEGADRIVE SEGA

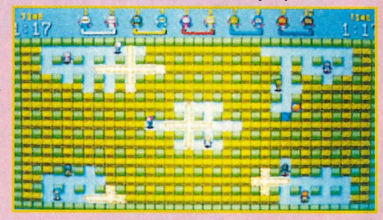


NEO GEO: NOUVELLES DU FRONT

Vous ne le savez peut-être pas, mais les trois jeux Art of Fighting, World Heroes et Fatal Fury sont appelés "The South Town Series" au Japon, car ils sont censés être reliés entre eux. Quand vous terminez Super Fatal Fury, un message vous dit de jouer à Art of Fighting 2 pour trouver un message secret. Vous savez donc maintenant qu'une suite d'Art of Fighting est en préparation. Mais ce n'est pas tout, à la fin de cette suite, vous trouverez l'ultime message vous renvoyant à un nouveau jeu prévu sur 200 MB, et mettant en scène tous les acteurs de la trilogie. Trois titres arrivent juste après Noël : Miracle Adventure de Data East, Top Hunter de SNK et Magician Lord 2 de Alpha Denshi. Enfin, pour finir en beauté, le lecteur de CD-ROM NEO GEO est prévu pour mars 94. Il possèdera un processeur 32 bits RISC, et aura un buffer RAM de 180 mégas (octets, les mecs !). A voir pour le croire...

BOMBER MAN À 10 JOUEURS : LA FOLIE !

Les Japonais sont complètement dingues, et ils n'ont rien trouvé de mieux que de jouer à dix à Bomber Man ! Nous vous en avions déjà parlé lors de la news Bomber Man 94 sur NEC. Nous savons aujourd'hui que le jeu se déroule sur les PC japonais, via une interface permettant de connecter dix "paddles", et qu'il est nécessaire de jouer sur un écran 16/9e, le genre de truc très simple à trouver en France !



IRON MAN 32 BITS DE NEC: JOYPAD L'A VUE !

Mais non, on ne l'a pas vue, la nouvelle console NEC, mais nous au moins, on vous le dit ! Par contre, on sait qu'elle chauffe, la petite Tetsujin (son nom japonais) ! Tout le hardware est prêt, à part la partie sonore. Le processeur principal (répondant au nom de ARM Chip) est un processeur 32 bits RISC cadencé à 25 Mhz, comme celui de la 3DO. La machine n'acceptera que des CD et ne sera pas compatible avec tous les produits NEC existant en ce moment. C'est évidemment Hudson qui bosse sur les trois premiers titres : un shoot them up (qui serait la suite de Super Star Soldier), avec des polygones genre Virtua Racing et de la 3D mappée à donf, un Role Playing Game se déroulant dans un monde en 3D, et enfin un beat them up avec des graphismes roboscopés. Qui va gagner la bataille des bits ?



SENGOKU

MEGA CD SAMMY

Pour la première fois sur Mega CD, vous allez pouvoir jouer à un jeu NEO-GEO. Après Final Fight, c'est Sengoku qui va calmer les accros du beat them up. Dans une version très fidèle à l'original, vous retrouverez le héros longiligne, à la démarche nonchalante, luttant contre des créatures magiques et dangereuses. Les graphismes s'annoncent superbes, malgré la palette de la Megadrive. Un jeu CD prévu pour le 17 décembre.





SUPER FAMICOM BANDAI

DRAGON BALL Z ACTION GAME 2

Quelques clichés exclusifs pour vous faire baver d'avance et vous montrer que l'on pourra balancer la sauce en diagonale, dans la nouvelle version de Dragon Ball Z Action Game. La cartouche 16 MB est toujours prévue pour fin décembre. Les graphismes ont été sacrément retouchés et la maniabilité complètement revue. Ça fera pas de mal!

GOEMON FIGHT 2

Konami s'est tapé un délire complet, lors du développement de cette suite de Goemon Fight (Legend of the Mystical Ninja). On retrouve tout ce qui avait fait le succès du jeu (l'un des premiers jeux SFC), avec ce mélange de beat them up et d'action, mais aussi tous les jeux dans le jeu. Cette fois, le jeu se déroule davantage en vue de profil pour les scènes de beat them up, et l'ambiance est davantage orientée plates-formes. Par contre, les jeux bonus sont originaux et tous délirants : shoot them up, tir en 3D, passage à la King of Monters, combats de Sumos, etc... Le jeu se déroule, une fois de plus, dans le Japon médiéval (revu et corrigé, bien sûr) et l'on retrouve Goemon assisté, cette fois, de deux nouveaux personnages. Le jeu peut être joué à deux joueurs et est prévu sur cartouche 16 MB pour courant décembre au Japon.

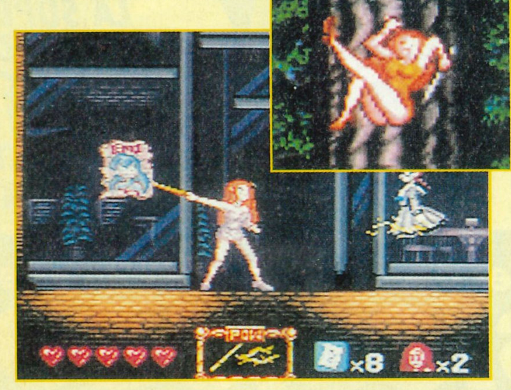


SUPER FAMICOM KONAMI

GHOST SWEEPER

SUPER FAMICOM

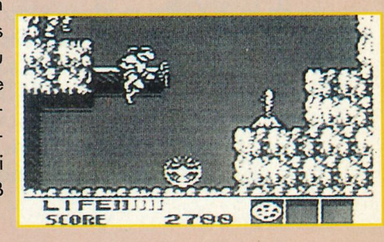
Ghost Sweeper est un jeu d'action qui met en scène une petite héroïne aux cheveux oranges (!), qui manie admirablement bien le bâton. Son autre avantage réside dans un superbe décolleté qui troublera sans doute plus d'un joueur ! Le scrolling est horizontal et le jeu, axé sur le beat them up. Sans grande prétention, il propose néanmoins de superbes graphismes et une action haletante (c'est à cause du décolleté !). Sortie sur 8 MB prévue courant novembre.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3

Des tortues Ninja, on en a eu à toutes les sauces sur console ! Cela à commencé sur NES avec un fabuleux premier jeu, suivi par une floppée de suites et d'adaptations sur NES, Super Nintendo et Megadrive. Sur Game Boy, les deux premiers épisodes ont été réussis, mais étaient trop faciles. La troisième partie va réconcilier tous les amateurs de pizzas sur Game Boy. Le jeu reprend, en effet, l'aspect baston et action des deux premiers épisode, en lui ajoutant une durée de vie. Le jeu se rapproche d'ailleurs plus d'un jeu de plates-formes dans la lignée des Megaman. Mais l'on retrouve, quoi qu'il arrive, toujours nos quatre héros qui blastent à tout va. Une cartouche de 2 MB sortie le 20 novembre au Japon.

GAME BOY KONAMI

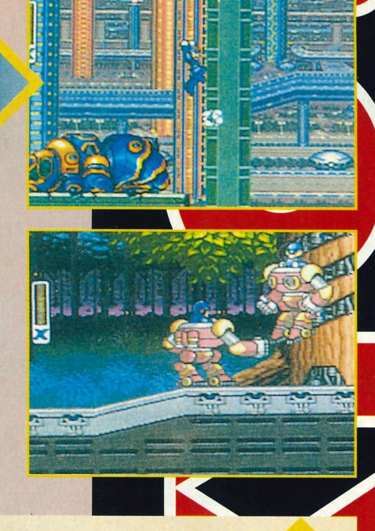


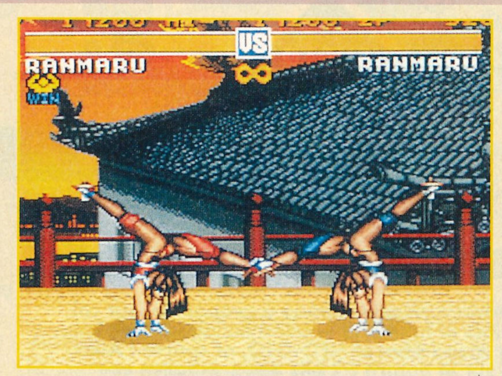
MEGAMAN X



Enfin, on le tient notre Megaman sur Super Famicom: la cartouche (12 MB) est prévue pour le 17 décembre au Japon. Cette fois, l'histoire ne reprend pas la suite de celle de la NES (on commençait à se lasser), et le scénario est un peu complexe pour vous le présenter en quelques lignes. Par contre, le principe du jeu est toujours le même : il s'agit d'un sacré jeu de plates-formes, dans lequel vous devez shooter les robots ennemis et éviter des pièges tenant lieu parfois de casse-têtes. Sous l'eau, dans des cavernes, dans les marais, Megaman peut désormais s'accrocher au mur et récupérer des objets laissés par ses ennemis, il possède plusieurs tirs, il peut briser des parois, etc... Ces nouveautés ne sont pas les seules, et vous découvrirez bientôt le jeu en preview dans Pad. En attendant, admirez le passage réussi 8 bits/16 bits de ce héros qui ne voulait pas faire le pas !







BATTLE MASTER

SUPER FAMICOM TOSHIBA EMI

Street Fighter continue à inspirer les développeurs, puisqu'une cartouche de 16 MB est sortie le 11 novembre et contient vraisemblablement tous les éléments qui ont fait le succès de SF 2. Les décors de fond sont tous fortement inspirés de SF 2, les coups spéciaux sont du déjà-vu (Fireball notamment), les enchaînements classiques, et les huit personnages habituels (cyborg, loup-garou, Ninja, super nanas, etc...). Seule originalité : les enchaînements en l'air sont plus nombreux et très complexes. De même, il sera possible d'exécuter des coups spéciaux dans les airs. Les graphismes s'annoncent excellents, mais les mouvements des personnages sont moins réalistes que chez Capcom. Dommage!

TELEX TELEX TELEX

Konami travaille pour vous : Batman, The Animated Serie arrive sur SFC et de nouvelles aventures des Tiny Toons sont en préparation sur Megadrive et SFC. On chuchoterait que les Tiny Toons se seraient mis au sport. Mais le plus important, le voici, le voilà : Konami développe sur 3DO, c'est officiel ! Les deux premiers titres en préparation sont des versions remix de Gradius et Twin Bee. Ca y est, les mecs : la 3DO est une console, Konami en est la preuve !

Pour ceux qui jouent encore à la Lynx, deux titres sont prévus par l'éditeur Telegames : Desert Strike et Double Dragon. Pour ceux qui joueront à la Jaguar, Telegames développe trois jeux pour la 64 bits.

T.HQ a récemment acheté les droits d'Akira. Comme quoi on peut faire vibrer les lecteurs avec une demi-phrase !

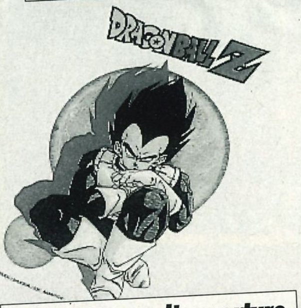
armored trooper votoms

SUPER FAMICOM TAKARA

Ce jeu en 3D est basé sur une série de dessins animés japonais mettant en scène des Armored Troopers (AT), des énormes tanks ressemblant à des robots et filant à toute vitesse. Pour simuler les batailles épiques entre ces monstres de métal, Takara (les spécialistes d'adaptations NEO-GEO) a utilisé le même DSP que dans Mario Kart. Le résultat est sidérant : on combat d'autres AT dans un mode 7, si rapide que l'on s'y croirait. Un mode "versus" splitte l'écran en deux, sans pour autant ralentir le jeu. 8 MB de combats 3D déjà sortis au Japon.











PHANTASY STAR: LA SAGA SUR MEGADRIVE

MEGADRIVE SEGA

Alors que la suite très attendue de Phantasy Star III sort sur Megadrive, le 17 décembre au Japon, sur une cartouche de 24 MB, Sega annonce la sortie prochaine de la trilogie sur Mega CD (Phantasy Star I, II et III) et de la réédition du premier épisode sur cartouche. Les amateurs d'aventure mélangeant "héroïc–fantasy" et science–fiction vont être comblés, car The End of the Millennium (le titre de Phantasy Star IV) s'annonce comme immense et passionnant.



MARIO AND WARIO

SUPER FAMICOM NINTENDO

Ce jeu, qui sera sorti au moment où vous lirez ces lignes, vient de chez vous ! C'est un éditeur français qui a créé le concept (sous le nom de Builderland), et l'a revendu à Nintendo. Il s'agit d'un jeu d'action à progression, dans lequel la réflexion et les réflexes jouent un rôle important. Il s'agit, en effet, de permettre à un personnage de pouvoir avancer sans tomber, en lui préparant une route sans encombre. La cartouche de 8 MB est remplie de casse–têtes et de graphismes colorés.



MEGAMAN SOCCER

Capcom tient le bon filon, et après les sorties imminentes de Megaman 6 sur NES, Megaman 4 sur Game Boy et Magaman X sur Super Famicom, vous aurez le droit à un Megaman Soccer qui veut bien dire ce qu'il veut dire ! Il s'agit d'une simulation de foot originale, puisqu'elle met en scène tous les acteurs des jeux de la saga Rockman (Megaman en japonais). Vous retrouverez ainsi Megaman, mais aussi un nombre impressionnant de Robots Masters dans des matchs épiques en vue latérale et isométrique. Les règles ont été revues et des pouvoirs spéciaux sont accessibles. Le jeu sort sur cartouche 12 MB fin janvier 94.

SUPER FAMICOM CAPCOM

TELEX TELEX TELEX

Sega et SNK seraient en pourparlers à propos de leur collaboration possible et future. Et vous savez pourquoi? Pour remplacer leur Megadrive et NEO–GEO, of course ! Allez lire la news sur la Saturn 32 bits Sega, et faites vos recoupements !

Elite, la frime anglaise responsable de la fabrication du Super FX de la Super Nintendo (et du développement de Starwing), prépare deux nouveaux titres utilisant le Super FX. Powerslide et Dirt Racers seront des courses de bagnoles en 3D mappée, qui rendront fous ceux qui ont aimé Starwing. Elite en profite pour nous concocter un nouveau Super FX et s'associe avec Interplay.

On en sait un peu plus sur la version Mega CD de Jurassic Park, en cours de développement. Le scénario du jeu débute là où se terminait le film (en queue de dinosaure d'ailleurs !). Vous avez douze heures pour récupérer les oeufs de sept dinosaures différents. On s'attend à la meilleure version de Jurassic Park jamais sortie avec du "full motion video" à gogo et du QSound à donf.

Tengen vient d'annoncer que son Gauntlet IV (sur Megadrive) sera finalement compatible avec le Four Player d'Electronic Arts, en plus du Sega Adapter. Au fait, je rappelle qu'il s'agit de jouer à quatre !

Les aventures de Zelda sont adaptées dans deux jeux sur CDI (The Wand et The Faces of Evil). Attention, il ne s'agit "que" de jeux interactifs à la limite de l'éducatif.

Midway va mettre en chantier la suite en arcade d'un jeu qui vous a beaucoup plu, dernièrement, sur toutes les consoles. On y trouvait notamment certaines fatalités, vous voyez ce que je veux dire ?

FORMULA ONE WORLDCHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY

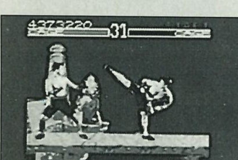
MEGA CD SEGA

Tout ce que vous connaissiez de meilleur en matière de simulation de Formule 1 sur Megadrive, vous allez vite l'oublier et courir vous acheter un Mega CD. Sega et Fuji Television ont, en effet, récemment présenté leur projet de jeu de F1 prévu pour avril 94. Inutile de discourir, il suffit de jeter un coup d'oeil au cliché du jeu et l'on comprend tout de suite que pour une première course de F1 sur Mega CD, Sega risque de frapper très fort. Les bords de route et la route reprennent la 3D mappée de Thunderhawk et de Silpheed, les graphismes des décors sont superbes (nuages et montagnes) et les sprites des bagnoles sont réalistes au possible. Décidément, Avec Virtua Racing en cartouche et ce projet sur CD, les fanas de F1 ne vont plus savoir où donner de la tête !

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

2 GAMEGEAR

LE TOP 5 MICROMANIA

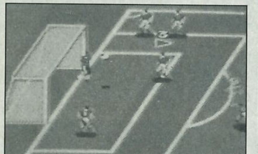


MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !





JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent : avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.



WORLD CUP SOCCER
Choisissez vos équipes parmi les 24 meilleures du monde et participez au tournoi de Coupe du Monde et même à la ligue d'élimination.

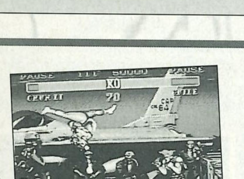


ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges.



SONIC 2
Sonic revient pour de nouvelles aventures. Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien: Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!

Faites la Pole Position sur 3615 MICROMANIA et gagnez des Hits !!



Street Fighter 2'
Megadrive



STOP !
50% de réduction* sur une manette spéciale six boutons avec l'achat du jeu Street Fighter 2' chez Micromania.



Ségapad 6 boutons

Fighter 2

*Offre valable parmi 3 sortes de manettes. Offre valable pendant 1 mois après l'achat de votre jeu et dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

NOUVEAU !
Micromania ouvre un nouveau magasin !
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris

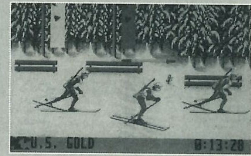
LES NOUVEAUTES GAMEGEAR



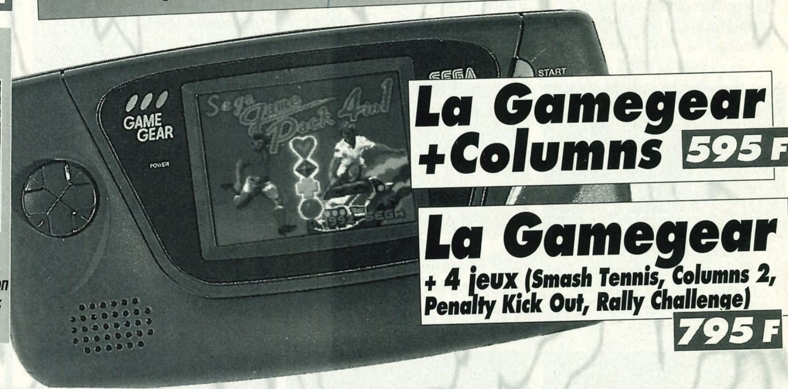
SONIC CHAOS
Le docteur Robotnik a volé l'émeraude rouge du Chaos. Vous partez cette fois dans l'aventure avec votre ami le renard nommé Tails.



LE LIVRE DE LA JUNGLE
Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé . Vous diriger Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse !



WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez , skier, glisser, shlusser, sauter ...



La Gamegear +Columns 595 F

La Gamegear + 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge) 795 F

Les Promotions Megadrive

Sonic 2	~~399 F~~	225 F	Road Rash 2	~~399 F~~	225 F
Thunderforce 4	~~399 F~~	225 F	Speedball 2	~~399 F~~	199 F
NHLPA Hock. 93	~~399 F~~	199 F	Sunset Riders	~~399 F~~	199 F
Lotus Turbo Chal.	~~399 F~~	195 F	Super Kick Off	~~399 F~~	295 F
Lemmings	~~399 F~~	199 F	Turtles Ninja	~~399 F~~	295 F
Crueball	~~399 F~~	199 F	Dragon's Fury	~~499 F~~	225 F
Megalomania	~~399 F~~	199 F	Captain Planet	~~399 F~~	149 F
Populous 2	~~399 F~~	225 F	Spid. Vs X Men	~~399 F~~	295 F

Les Promotions Gamegear

Global Gladiator	~~269 F~~	195 F	Surf Ninjas	~~269 F~~	195 F
Street of Rage	~~269 F~~	145 F	Superman	~~269 F~~	195 F
Strider Returns	~~269 F~~	195 F	The Ottifants	~~269 F~~	195 F
Super Kick Off	~~269 F~~	195 F	Solitaire Poker	~~269 F~~	95 F

LES JEUX DE PLATEFORME



ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme parfait pour votre gamegear.

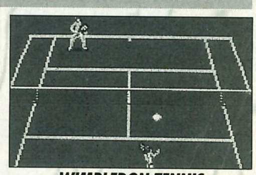


COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde.

LES SIMULATIONS DE SPORT



FORMULA ONE
Vous aimez Prost, Alesi et tous les autres ... C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et là ! Seul où à 2 en écran splitté, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ !



WIMBLEDON TENNIS
Smash aériens, services canons, passings shots ! Un mode d'entraînement et 4 tournois.

Les Promotions Gamegear exclusives 75 F*

Ninja Gaiden — **Slider** — **Space Harrier**

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

* Prix

3 Super Nintendo

Achetez votre Super Nintendo chez Micromania et recevez GRATUITEMENT le Supervidéo Show n° 2

La Super Nintendo
+ Aladdin
+ 1 manette
990F

La Super Nintendo
+ SF 2 Turbo
+ 1 manette
1090F

La Super Nintendo
+ Mario All Stars
+ 1 manette **990F**

Le Supervidéo Show

Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo GRATUIT pour 600 F d'achat

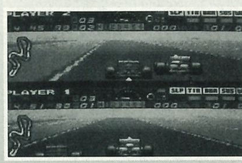
Gratuit et Exclusif

LE SUPERVIDEO SHOW N°2

26 Hits Super Nintendo présentés sur Cassette Vidéo !

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



F1 POLE POSITION
La simulation de course F1 de l'année! Mode 1 ou 2 joueurs, 3 modes de jeu, 16 circuits, 7 écuries, les réglages de paramètres de la voiture...

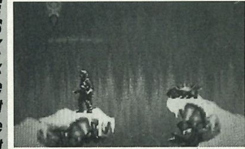


RANMA 1/2 N2
Après le dessin animé, voici le jeu pour 1 ou 2 joueurs. Participez à des combats hilarants et délirants dans la peaux de 1

FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininter-rompue, de superbes action animée. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte!



MR NUTZ
L'écureuil aux baskets et à la casquette est un hit made in France. Dans ce jeu haut en couleur , vous allez devoir traverser, sauter et grimper de multiples niveaux.

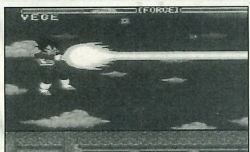


EMPIRE STRIKES BACK
La suite du fameux Star wars! Ce second épisode est inspiré du deuxième volet cinématographique de la fameuse Saga. Une bande son superbe

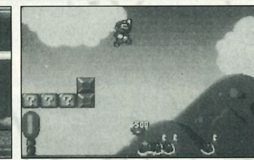
LES SUPER TOPS MICROMANIA



STREET FIGHTER 2 TURBO
Une nouvelle version du hit de capcom: 20 megas de baston ; des nouveaux coups spéciaux, une rapidité accrue, la possibilité de combattre le même personnage...!



DRAGON BALL Z ACTION
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour un ou 2 joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !



MARIO ALL STARS
Une compil incontournable ! 4 jeux avec Mario: Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, tous troix issus de la NES, et Super Mario Bros :the Lost Levels, un titre inédit.



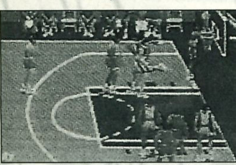
ALADDIN
Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse ! Une musique incomparable !



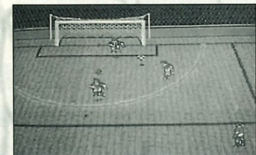
MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants pour 3 rounds avec des adversaires terribles !



SIM CITY
Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Soyez un bon Maire !!!



TECMO BASKETBALL
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.



CANTONA FOOTBALL
64 équipes différentes, un championnat international, des match amicaux, la possibilité de jouer en salle ou en extérieur !



NEW

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez , skier, glisser, shlusser, sauter ..



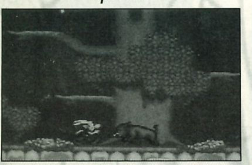
SUPER BOMBERMAN
n jeu de stratégie, de réflexion, d'arcade complètement délirant lorsque vous y jouerez à 4 grâce à l'adaptateur 4 joueurs.



ALIEN 3
La bête est rapide, crache de l'acide et est juste derrière vous ! Trouvez les prisonniers à temps avant qu'ils ne soient contaminés!



COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde ! Un Mega Hit !



ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme à la hauteur du fameux Super Mario.



NEW

EQUINOX
Partez à la recherche d'objets magiques dissimulés au coeur de différents donjons. Un jeu d'aventure en 3 D isométrique utilisant le mode 7 .



THE 7TH SAGA
Un jeu d'aventure dans la lignée du fameux Soul Blazer. Vous allez à la recherche de 7 tablettes sacrées avec 6 autres personnages.

Exclusif !

DRAGON BALL Z

Micromania vous offre* le T-Shirt Dragon Ball Z avec l'achat du jeu Dragon Ball Z

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.



AD 29
L'adaptateur pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française.

49F pour l'achat d'1 jeu
GRATUIT pour l'achat de 2 jeux

Les Super Promotions exclusives

Starwing
Daffy Duck
Rocky Rodent
299 F*

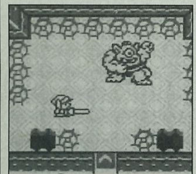
* Prix par jeu

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT** : Quelques cartouches de cette page fonctionnent avec l'adaptateur AD 29. Renseignez-vous auprès de votre magasin.

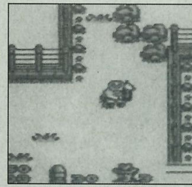
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GAME BOY 4

LE TOP 5 MICROMANIA



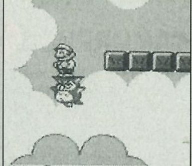
LEGEND OF ZELDA
La version gameboy d'un classique. Vous incarnez Link et devez vous échapper de l'île Koholint pour rejoindre votre patrie Hyrule.



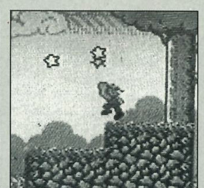
JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent: avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas



MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



SUPER MARIOLAND 2
Le terrible Wario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants jusqu'à l'ultime combat !

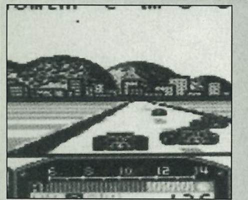


ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va conccurencer sans nul doute super marioland.

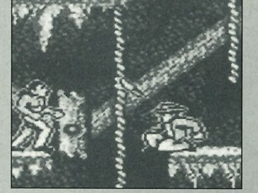
Faites la Pole Position sur 3615 MICROMANIA et gagnez des Hits !!



LES NOUVEAUTES D'ABORD !



F1 POLE POSITION
Mode 1 ou 2 joueurs, 3 modes de jeu, 17 circuits, les réglages de paramètres de la voiture... Une rapidité et un contrôle de votre voiture sans faille !



INDIANA JONES
Partez à la conquête du Sacré Graal sur 6 niveaux reprenant les scènes du film: le train, les catacombes, le chateau de Brunwald...



ROAD RASH
Une course de motos un peu spéciale où tous les coups sont permis: donnez des coups de pied ou poussez votre adversaire à plus de 200kmh!!!

Les Promotions exclusives Game Boy 99F
Castlevania
Marble Madness
Shadow Warrior
Gauntlet 2
Nemesis...

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Game Boy et Super Nintendo sont des marques déposées de Nintendo France.

Des Tops à des prix déments chez Micromania !!!

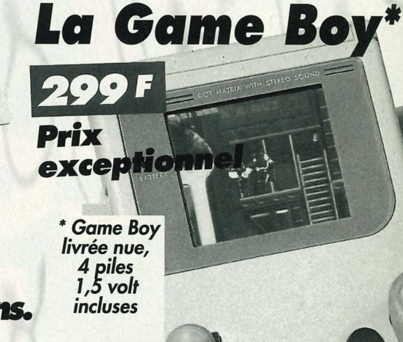


* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
TM & C 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainement, Inc.

Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

NOUVEAU !

Micromania ouvre un nouveau magasin !
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris



Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions.
* Sauf sur les Consoles - Remise différée.

La Game Boy*
299 F
Prix exceptionnel

* Game Boy livrée nue, 4 piles 1,5 volt incluses

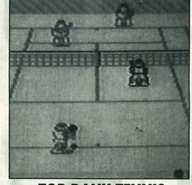
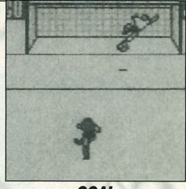
L'Amiga CD 32 2490F
+ 1 manette + 2 jeux inclus



NOUVEAU

Les Jeux Amiga CD 32
Sensible Soccer
Jurassic Park
Pinball Fantasies
D Generation
James Pond 2
Zool
Morph
Sleepwalker

LES JEUX DE SIMULATION/PLATEFORME

PINBALL DREAMS
Entre les mains vous avez un véritable flipper: 3 plateaux à votre disposition, 3 shémas tactiques, 3 jeux différents.

TOP RANK TENNIS
La véritable simulation de tennis sur gameboy. Vous pourrez réaliser tous les meilleurs coups du tennis, et même jouer à 4 grâce à l'adaptateur .

GOAL
Un super jeu de football réalisé par Jaleco: vous participez à la Coupe du Monde de football! Chaussez les crampons de Papin et marquez !

SPEDDY GONZALES
Speedy la souris la plus rapide du monde doit combattre le roi des rats pour sauver ses amis à travers 6 pays exotiques.



JAGUAR™

LA CONSOLE LA PLUS PUISSANTE DU MONDE

Quelques 15 années après avoir créé la première console de jeux vidéo - la fameuse VCS - Atari fait un come back d'enfer avec le Jaguar, une console 64 bits dont les capacités surclassent très largement celles de tous ses concurrents, y compris la 3D0 ! Le Jaguar qui commence a être commercialisé en petite quantité en France, a été évalué commercialement sur deux villes pendant quelques semaines à New York et à Los Angeles ; une pratique déjà employée par Nintendo et Sega qui permet de financer une campagne publicitaire locale intensive et de mesurer l'impact d'un nouveau produit sur le marché avant de s'attaquer à tout le pays.



LE FAUVE EST LACHÉ

Aussi, c'est à New York qu'Atari avait organisé une grande soirée pour le lancement du Jaguar en y invitant quelques journalistes européens ainsi que de très nombreux distributeurs américains. Le 4 novembre, nous sortions donc de l'ascenseur du Times Life Building au 48ème étage pour nous retrouver face à face avec de très charmantes jeunes femmes déguisées en félines que l'on aurait beaucoup aimé à apprivoiser. Mais nous étions là pour une autre féline et nous voilà parti à la recherche du Jaguar. Au cours de cette soirée, les invités pouvaient essayer les quatre jeux qui sont commercialisés en même temps que la console. Crescent Galaxy, un shoot them up à scrolling horizontal assez classique mais qui bénéficie de superbes décors, Evolution Dino Dudes, un jeu de réflexion dans la lignée de Lemmings que l'on connaît déjà sous le nom de Dinolympics et Raiden, le célèbre shoot them up horizontal qui nous vient des salles d'arcade. Enfin, Cybermorph, un shoot them up en 3D qui sera vendu avec la console. Cybermorph utilise correctement les capacités de la machine notamment en ce qui concerne la gestion de la 3D (même si l'on verra sans doute beaucoup mieux dans le genre sur cette machine dans les prochains mois). Imaginez un Starwing plus rapide dans lequel on ne serait pas obligé de suivre un chemin prédéfini mais qui permet de se déplacer en toute liberté. Cela dit, si Cybermorph l'emporte largement sur Starwing sur le plan technique, il semble que ce jeu soit loin d'offrir le mâme intérât que son concurrent. En revanche, les trois autres jeux ne bénéficient pas vraiment des formidables capacités de la Jaguar, les versions de Raiden et de Evolution n'apportent rien de neuf par rapport à celles de la Super Nintendo ou de la Megadrive. Les jeux les plus prometteurs que nous avons eu l'occasion de voir tourner sur la Jaguar sont Checkered Flag II (une course de F1 en 3D) et Alien VS Predator (un jeu d'aventure/action en 3D des plus spectaculaires) mais ils ne sont pas encore terminés et ils ne devraient pas être commercialisés avant le début de l'année prochaine.

DÉJÀ DE NOMBREUX DÉVELOPPEURS

Mais heureusement Atari ne sera pas le seul à développer des jeux sur cette nouvelle console (comme ce fût le cas pour la Lynx). En effet, de nombreux éditeurs ont déjà annoncé leur intention

de développer des jeux sur la 64 bits Atari (voir la liste dans le précédent numéro de Joypad). De plus, Sam Tramiel - le PDG d'Atari Corp- annonçait au cours de cette soirée l'arrivée de nouveaux éditeurs et non des moindres : Virgin, Microprose, Maxis, US Gold, Telegames, Krisalis, Interplay (Battlechess et deux autres jeux), Ubi (Jimmy Connors), Gremlin (Nigel Mansell et Zool), Millenium, Accolade (Bubsy et deux simulations sportives) ainsi que les créateurs du célèbre Wolfenstein 3D sur PC qui développeront leur nouvelle petite merveille : Doom, un shoot them up 3D qui devrait faire très mal. D'autre part, Atari Games (la section arcade d'Atari qui est totalement indépendante d'Atari Corp. depuis quelques années) annonce la conversion de plusieurs de ses hits d'arcade sur le Jaguar.

IBM, UN PARTENAIRE DE POIDS

Le lendemain de cette soirée, Sam Tramiel donnait une conférence de presse pour les journalistes européens. Le Jaguar sera disponible dans toute l'Europe vers mars 94 mais on en trouvera quelques exemplaires en France avant la fin de l'année (la FNAC en aurait commandé 5.000). Atari compte mettre le paquet pour le lancement de sa nouvelle console aux USA avec notamment une campagne de pub TV assez impressionnante, même si elle ne peut rivaliser avec celles de Sega ou de Nintendo. D'autre part, il est clair qu'Atari désire mettre en avant le fait que la Jaguar est la seule console made in USA (c'est IBM qui la fabrique) ce qui devrait avoir un impact non négligeable dans ce pays compte tenu de la vague "anti-japonaise" qui sévit là bas. Sam Tramiel a tenu à annoncer qu'Atari n'abandonnerait pas sa gamme d'ordinateurs pour autant, même s'il est évident que le Jaguar a la priorité absolue. Du coup, Atari est décidé à relancer le Lynx dans la foulée du Jaguar pour créer un effet de gamme toujours très intéressant commercialement, surtout que la portable d'Atari pourra être utilisée dans le futur comme un périphérique du Jaguar.

CONCLUSION

Vous l'aurez compris en lisant notre article du mois dernier et en jettant un oeil sur ses caractéristiques techniques que le Jaguar sait tout faire et, surtout, il le fait mieux que ses petits copains japonais.
Trazom, TSR, Olivier, Tonton Stef' et Robby auront déjà commandé leur Jaguar de longue date au moment où vous lirez ces lignes. Vous nous direz



DINO DUDES
CYBERMORPH
CLUB DRIVE
CRESCENT GALAXY
TINY TOON
CRESCENT GALAXY

JAGUAR™





CALCULS ACTUELS MARSEILLE

MANGAS

DRAGON BALL Z
(N° 36 Dispo)
SAINT SEYA
KEN
VIDEO GIRL
CITY HUNTER
RANMA 1/2
COBRA
KASE
SILENCE KNIGHT
DRAGON QUEST
BASTARD

RAMICARDS * CALENDRIERS POSTERS ET AUTRES GOODS

SUPER NINTENDO

ALADDIN (FR)	449 F
EMPIRE STRIKE BACK(US)	590 F
FATAL FURY 2 (JAP)	TEL
DRAGON BALL Z II (JAP)	TEL
MISTER NUTS (FR)	550 F
JURASSIC PARK (FR)	550 F
DAFFY DUCK (US)	550 F
ROCK MAN X (US)	TEL
EQUINOX (FR)	550 F
FLASH BACK (FR)	490 F

MEGADRIVE

SONIC CD	449 F
DUNE CD	449 F
NIGHT TRAP CD	449 F
THUNDERHAWK CD	449 F
SILPHEED CD	449 F
LANDSTALKER	399 F
FORMULA ONE	399 F
ALADDIN	449 F
TNHT FIGHTING	449 F
STREET FIGHTER 2'	549 F

AMIGA CD 32

JURASSIC PARK
SENSIBLE SOCCER
ALIEN BREED
TFX
MICROCOSM
MORTAL KOMBAT
LOTUS TURBO TRILOGY
SYNDICATE
INFERNO
DUNE

Prix entre 149 F et 349 F

JAGUAR ATARI

CONSOLE + 1 JEU 1790 F

Pour connaître les titres disponibles tél.

NEO GEO

CONSOLE	2490 F
POP HUNTER	TEL
SPECIAL FATAL FURY	1690 F
SAMOURAI SHODOWN	1690 F
WORLD HEROES II	1490 F

CONSOLE 3DO
+ CRASH & BURN
5900 Frs

ECHANGES LOGICIELS

MEGADRIVE	50 F
SUPER NINTENDO	50F/70 F
GAME GEAR	50 F
GAME BOY	50 F
NINTENDO 8 BITS	50 F
MASTER SYSTEM	50 F
LYNX	50 F

BON DE COMMANDE

A renvoyer à **CALCULS ACTUELS**
49, rue Paradis 13006 Marseille
Tél : 91 33 33 44 Fax 91 54 17 53

Titres des jeux ou consoles	PRIX
TOTAL + FRAIS DE PORT JEUX 30 F/CONSOLE 60F/C.R +35F	

Nom :
Prénom :
Adresse :

Ville et CP:

que nous sommes barges et que, de toutes manières, nous possédons toutes les consoles. Mais bon, on va pas vous faire un dessin hein ? La machine est fabuleuse, elle existe réellement et de nombreux éditeurs (et pas des moindres, comme vous avez pu le voir) planchent d'arrache-pied sur les jeux de l'ère 64 bits. Cette machine qui vient de débarquer brutalement dans notre univers risque de piétiner sérieusement les plates-bandes des géants nippons que sont Sega (dont le projet Saturn, 32 bits, est prévu pour fin 94) et Nintendo (dont le Project Reality, 64 bits, est prévu pour 1995) avec un rapport performances/prix ont ne peut plus séduisant. A environ 1700 Francs le Jaguar avec un jeu et une manette, on peut penser qu'Atari pourrait réussir son retour au premier plan de la scène du jeu vidéo. Les investisseurs américains ne s'y sont pas trompés puisque l'action en bourse d'Atari Corp, qui plafonnait à 1/2 $ il y a six mois, est passée à 12 $ récemment ! Mais comme toujours dans ce domaine, les deux facteurs les plus importants sont la puissance de la campagne promotionnelle... et surtout les jeux ! En ce qui concerne le lancement de la campagne publicitaire Atari semble disposer d'un budget honnête. En tout cas, et avec la venue du lecteur de CD-Rom pour le Jaguar, l'année 1994 s'annonce intéressante pour les passionnés de jeux vidéo.

LE JAGUAR EN CHIFFRES

Architecture multi-processeurs 64 bits RISC, 5 processeurs (GPU, DSP, Object Processor, Blitter et MC68000).
Le bus 64 bits transfère les données à la vitesse de 106.4 Mbytes par seconde soit 100 fois plus rapidement que dans le cas d'une console 16 bits comme la Super Nintendo.
Le Jaguar peut afficher des images d'une résolution maximale de 720 sur 526 pixels en 16.7 millions de couleurs (640 x 480 pour la 3DO et 512 x 448 pour la Super Nintendo), peut faire de la musique avec la qualité de reproduction d'un CD audio (44 Khz).
Les cartouches (ROM) de jeu du Jaguar peuvent stocker 48 Megabytes de données.
Le lecteur de CD-Rom du Jaguar sera double-vitesse avec un taux de transfert de 350 ko par seconde et permettant de stocker jusqu'à 700 Mo de données. Atari ayant racheté les droits du système de décompression CinePak de SuperMac, le lecteur sea capable de lire des CD de plus d'une heure de vidéo en 30 images par seconde.

Alain HUYGHUES-LACOUR et ROBBY.







TINY TOON



RAIDEN

CRESCENT GALAXY



CRESCENT GALAXY

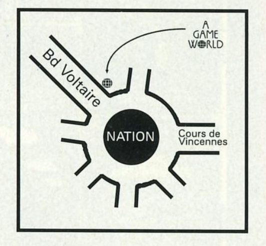
CLUB DRIVE



SUCCURSALE EXCLUSIVE DU PERE NOEL



A GAME WORLD



267 bd Voltaire
75011 PARIS
Tél: 16 (1) 43 70 35 11
Fax: 16 (1) 43 70 32 66
METRO-RER: NATION

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19H
Et les dimanches de décembre de 14h30-19H

Avec votre carte de fidélité gratuite:
-10% -20% -30%
de réduction sur tous les jeux neufs!
Pour chaque achat jouez à notre jack-pot et gagnez la même valeur en bon d'achat

LOCATION
25 F / JOUR
40 F / 2 JOURS

SUPER FAMICOM

ACTRAISER 2		569
ALIEN 3	91%	350
ART OF FIGHTING SPÉCIAL		589
BASTARD		589
CYBORG 009		589
DRAGON BALL Z 2	90%	449
DRAGON BALL Z 3		620
FATAL FURY 2		599
FINAL FIGHT 2		199
LETHAL ENFORCER		589
MACROSS (COUNTRY...)		589
RANMA 1/2 3		589
R-TYPE 3		589
SF II TURBO	94%	489
SOLTICE 2		589
STARFOX		300
SUPER STARWARS		300
THE SECRET OF MANA	94%	445
ULTIMA 6		495
UNDERCOVER COP		589
VOLLEY BALL 2		425
WORLD HEROES		490
WORLD SOCCER (ERIC CANTONA)		350

SUPER NES

ALADDIN		525
ART OF FIGHTING		525
BOMBERMAN + MULTI	93%	570
BUBSY	90%	450
COOL SPOT	93%	495
DAFFY DUCK		449
FLASH BACK		525
GENGHIS KHAN		495
GOOF TROOP (DINGO)		495
JURASSIC PARK	90%	490
LA LÉGENDE DE L'ÉPÉE SACREE	94%	495
LAST ACTION HERO		495
LOCK ON (SUPER AIR DIVER)		490
MARIO ALL STAR	94%	450
MORTAL KOMBAT	92%	450
MR NUTZ		449
PINK PANTHER		495
ROCK N' ROLL RACING		480
RUN SABER	87%	470
SUPER SHANGAI II	86%	450
THE EMPIRE STRIKES BACK		550
THE 7TH SAGA		525
ZOMBIES ATE MY ...	90%	470

ACCESSOIRES

POINTEUR LASER (T2)	695
SUPER NES AMÉRICAINE	995
SUPER NES + INFRAROUGE	1065
SUPER NES + MORTAL KOMBAT	1395
X TERMINATOR (ACTION REPLAY)	300
JOYSTICK INFRAROUGE (SNES/SFC)	199
JOYS. PROGRAMMABLE (SF2T/DBZ2)	199
QUADRUPLEUR 4 JOUEURS	285
ADAPTATEUR SUPER FX 50/60 Hz	149
SUPER TURBO CONTROL PAD	149
SUPER JOYPAD DYNA 1	99
CABLE PÉRITEL (TOUTES CONSOLES)	190
RALLONGE JOYPAD (2,1 m)	39

OCCASIONS

+ DE 100 TITRES ENTRE 99F ET 249F
REPRISE DE VOS JEUX AU MEILLEUR PRIX

NEO GEO

ART OF FIGHTING	TEL
SAMOURAI SHOWDOWN	TEL
WORLD HEROES 2	TEL

MORTAL KOMBAT 450 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE + SONIC + SF2'		1140
ALADDIN	97%	449
FLASHBACK	94%	395
JURASSIC PARK	90%	395
ROCKET KNIGHT	95%	395
STREET FIGHTER 2 '	95%	549



Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaire respectif.

Nom: ....
Prénom: ....
Adresse: ....
....
CP: ....
Ville: ....
Tél: ....

BON DE COMMANDE

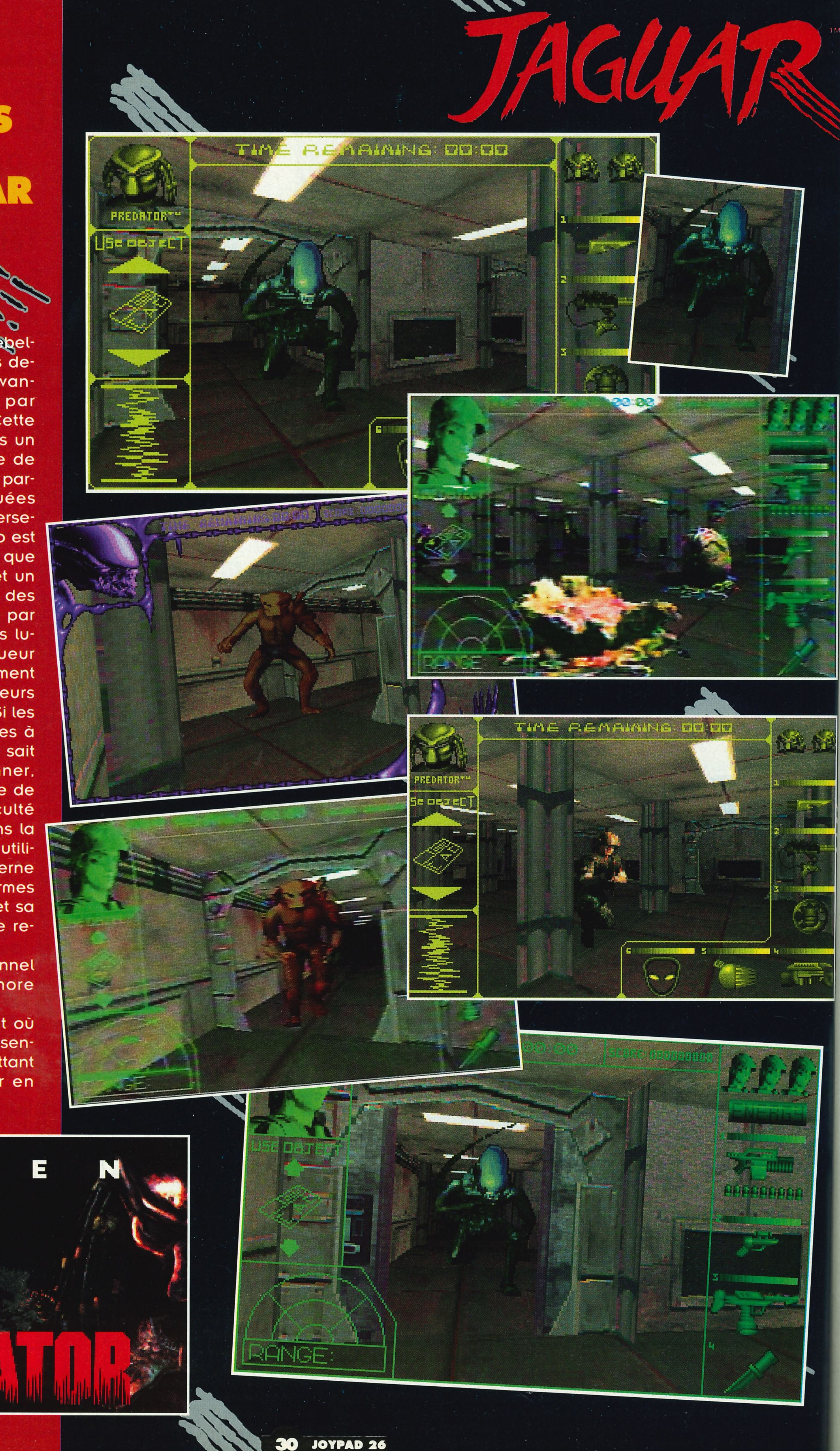
Qté	Titre	Prix
	Frais de port	30F
	je paye au facteur +35F ➡	
	Total à payer	

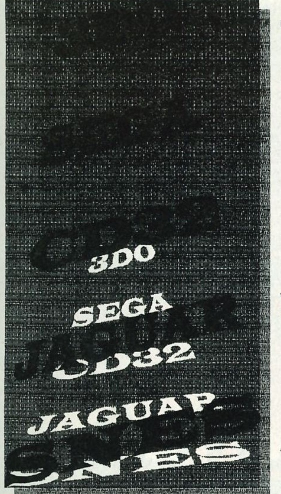
IMPORTANT: Certains titres nécéssitent un adaptateur pour jouer sur Super Nintendo.

NEOS 43 71 27 11

ALIEN VERSUS PREDATOR LE JEU JAGUAR QUE TOUT LE MONDE ATTEND.

Développé par les anglais de Rebellion Software, il est un des titres devant mettre en évidence les avantages techniques du Jaguar par rapport aux autres consoles. Cette course-poursuite haletante dans un labyrinthe en 3D promet d'être de toute beauté avec des textures particulièrement réalistes appliquées dans les couloirs que vous traverserez à fond la caisse. Le scénario est également très vendeur puisque que ce sont un Alien, un Predator et un soldat d'élite du fameux corps des Marines qui finiront fatalement par se rencontrer dans ces dédales lugubres. L'avantage pour le joueur sera de pouvoir incarner également l'un de ces redoutables chasseurs que sont l'Alien ou le Predator. Si les attaques du premier sont limitées à ses menbres et sa mâchoire, on sait quels dégâts il peut occasionner, surtout quand il utilise sa vitesse de déplacement ajoutée à sa faculté de se mouvoir sur les murs. Dans la peau du Predator, vous pourrez utiliser la large panoplie ultra-moderne de ce chasseur du futur. Ses armes sont redoutablement efficaces et sa vision infra-rouge lui permet de repérer facilement ses victimes.
Un jeu qui a tout de l'exceptionnel avec, de plus, une bande sonore absolument stressante !
Une seule inconnue au moment où nous écrivons ces lignes, la présence ou non d'un mode link permettant à deux joueurs de s'affronter en connexion avec deux Jaguars.





Virtual Dreams

Le génie de la Vente Directe arrive en FRANCE

46 40 17 59

3DO — **Panasonic FZ1 + Crash n' Burn : 5690 F TTC / Manette + cables inclus. NTSC Vidéo**

Monster Manor	429	Mad Dog	439	Total Eclipse	399	San Diego Zoo	419	Battlechess	389
Stellar 7	439	CPU Bach	389	Golf	439	Dragon's Lair	389	Another World	389
Twisted	389	NFL Football	389	Dead Hunt	439	Wing Commander	439	Megarace	339

SEGA — **MEGADRIVE2 + ALADDIN : 995 Frs / + S.F.2. :1190 Frs**
MEGA CD+ 1 CD : 1990 Frs

MEGADRIVE		Mortal Kombat	489	Landstalker	449	**MEGA-CD**		Dune	399
Street Fighter 2	549	Jurassic Park	399	Ultimate Soccer	399	Thunder Hawk	449	Silpheed	449
Rocket Knight	399	Aladdin	399	Sonic Spinball	449	Sonic	449	Microcosm	NEW

AMIGA **CD32** — **Console + 2 Jeux (Diggers & Oscar) : 2490 Frs TTC**

Morph	260	Microcosm	265	Daughter of serpent	NEW	James Pond 2	260	Lotus Trilogy	NEW
D-Generation	260	Zool	279	Pinball Fantaisies	289	Uridium 2	249	Carte MPEG	1490
Sensible Soccer	260	The Chaos Engine	260	Captive 2	295	Alfred Chicken	260	Autres titres	☎

JAGUAR — **Console 64 Bits + 1 Jeux, Son 16 Bits, 16 Millions de couleurs : 1790 Frs TTC**

SNES

Mr Nutz : 399	CoolSpot : 449	Jpark : 449	Bomber Man : 399	Empire strike: New	Mortal Kombat : 489
Ranma1/2 2 : 469	Actraiser 2 : NEW	Flashback : 439	Puggley's : 429	SF2 Turbo : 449	Autres Titres : ☎

Liste Non Exhaustive, Prix Sujets a Modifications. N'hésitez pas à nous appeller pour tous renseignements. Autres PC sur demande.
Catalogue des produits disponible.

Bon de commande à envoyer à VIRTUAL DREAMS - 66 Av. des Champ-Elysées - 75008 PARIS

TITRES J1293	PRIX
Frais de port (Pour le matériel ☎)	+ 30 F
Total à payer =	F

Nom..
Adresse..
........................Tél........................ J1293
Code Postal ....Ville........................

Règlement : Chèque Bancaire❐ CCP❐ Mandat-lettre❐
Contre-remboursement (+ 35 F)❐

Votre matériel : PC ❐ Mac ❐ 3DO ❐
Amiga ❐ CD32 ❐ SNES ❐
Mégadrive ❐ Méga-cd ❐ Game-Gear ❐

LIVRAISON COLISSIMO

Previews

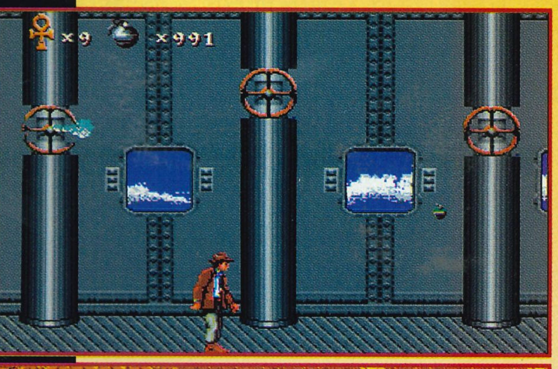
STARR YOUNG INSTRUMENTS

Choose Your Destination...

...Egypt

INDY MOI OUI !

Après avoir "vécu" les trois aventures du père Indy en film, vous aimeriez savoir ce que les créateurs du plus célèbre archéologue du monde lui (re)demandent de faire ? Non, ce n'est pas un quatrième volet (quoiqu'il en est désormais question maintenant !) qui s'annonce, mais bel et bien une cure de jouvence en bonne et due forme ! Rien que ça ! En fait, les têtes pensantes de chez LucasArts ont voulu nous plonger dans la jeunesse studieuse et déjà périlleuse de notre casseur de nazis ! En fait, on a du mal à croire qu'il s'agit bien du jeune Indy auquel on a affaire, les différences sont si peu flagrantes... Mais trêve de bavardages, voyons plutôt pourquoi on a tant besoin de vos services.

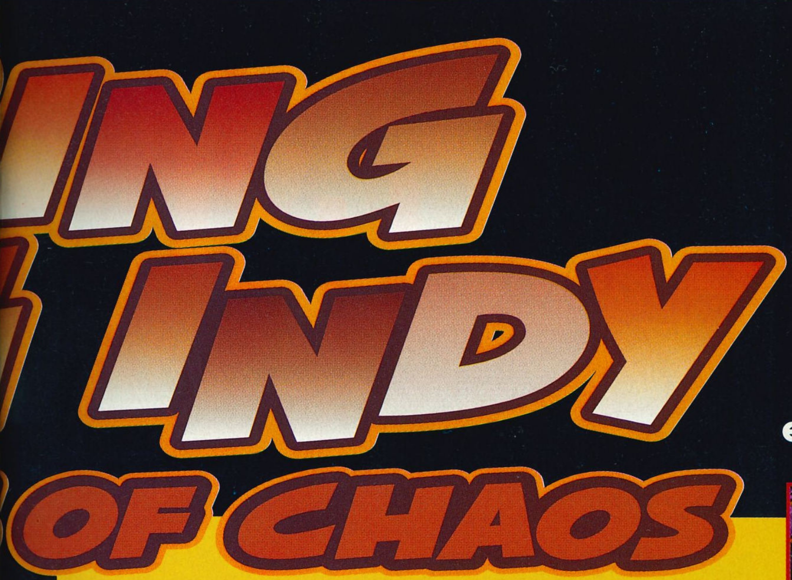




ENCORE UNE HISTOIRE DE NAZIS...

Eh oui, les nazis sont décidément bien envahissants. En fait, des agents français (cocorico !) ont intercepté des émissions d'ondes courtes émanant du territoire allemand, qui laissaient entendre, une fois bien assimilées, que des espions germaniques allaient être envoyés un peu partout dans le monde. Pour y faire quoi, me direz-vous ? O.K., on arrive, doucement là ! C'est simple, leur but est de soudoyer les plus éminents savants (dans le domaine de l'armement, si possible !) dans le but d'acheter leur technologie. Vous, Young Indy, devez tout tenter pour devancer ces tractations malintentionnées, et donc faire échouer toute tentative de récupération technologique. Car, dans le cas contraire, c'est toute l'Allemagne nazie qui en bénéficiera... et je ne vous fais pas de dessin ! Votre mission est on ne peut plus simple : réussir là où tous ont échoué.







EDITEUR : SEGA/LUCAS ARTS





FOUETTE COCHER !



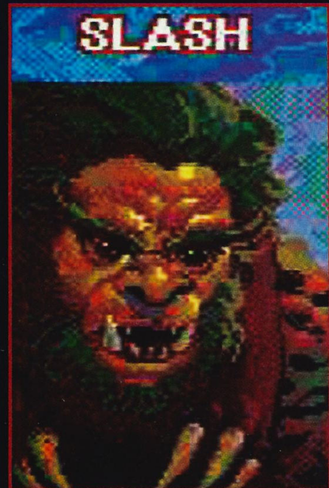
Non seulement vous pourrez courir, sauter, marcher, mais en plus, vous pourrez vous régaler grâce à l'utilisation d'armes diverses. Outre votre poing, vous possèderez dans votre poche : un pistolet, des grenades et surtout LE fouet qui vous a rendu célèbre. D'ailleurs, sans donner trop de jugement de valeur -mais là, je ne peux m'en empêcher-, son animation est impressionnante. On dirait presque de la GRS. Vous savez, les filles aux rubans ! En tout cas, ce sera très pratique pour accéder à certaines passerelles, ou tout bêtement pour amocher vos ennemis. Ils risquent de s'en souvenir un bon bout de temps !

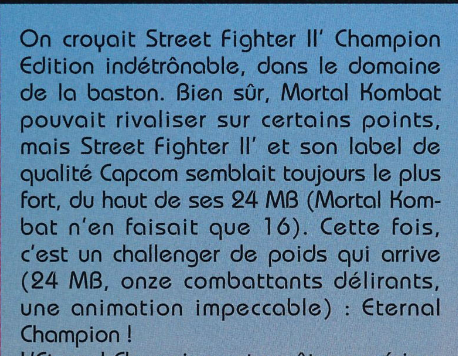
VOYAGE, VOYAGE !

Comme dans toutes ses aventures, Indy ne lésine pas sur les moyens pour découvrir la vérité. Il fera quinze fois le tour du monde, mais il trouvera ! Ici, c'est pareil. N'oubliez pas qu'il y va de la survie de la démocratie dans le MONDE ! C'est pour ça qu'il faudra "enquêter" dans six pays différents. Et dans l'ordre que vous aurez choisi : Pérou, Inde, Tibet, Egypte, Allemagne et Angleterre. Vous pouvez le voir, le dépaysement est garanti ! Les décors sont vraiment variés, et vous passerez allègrement de l'intérieur d'une pyramide aux hauteurs du Lhassa. A condition d'être sorti vivant des barrages ou du Zeppelin nazi ! Bien que ce ne soit qu'une préversion, les musiques étaient assez plaisantes et variées. Pour ce qui est de la maniabilité, il faudra attendre encore un peu pour se prononcer définitivement. Les fans d'Indiana Jones (et ils sont nombreux), se contenteront pour l'instant de mater les belles photos !



ETERNAL C





On croyait Street Fighter II' Champion Edition indétrônable, dans le domaine de la baston. Bien sûr, Mortal Kombat pouvait rivaliser sur certains points, mais Street Fighter II' et son label de qualité Capcom semblait toujours le plus fort, du haut de ses 24 MB (Mortal Kombat n'en faisait que 16). Cette fois, c'est un challenger de poids qui arrive (24 MB, onze combattants délirants, une animation impeccable) : Eternal Champion !

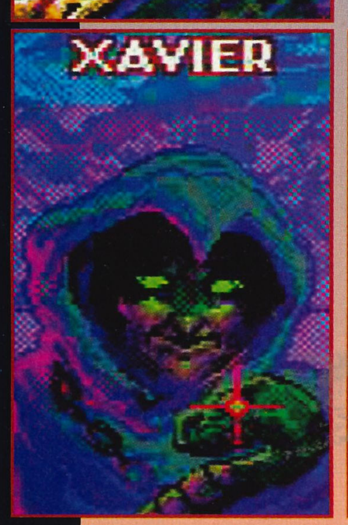
L'Eternal Champion est un être supérieur vivant dans le futur. Composé des âmes des meilleurs maîtres en arts martiaux, cette entité hyper puissante voudrait que ce monde du futur change. En effet, les hommes ont été relégués à des rôles secondaires. En confiant toutes les tâches les plus importantes à des machines, l'humanité a oublié ce qu'elle avait pu être. L'Eternal Champion ne peut, hélas, pas influer directement sur le cours des événements. Mais, l'Eternal Champion peut aller chercher dans le temps, des individus, pour ensuite les renvoyer à leur époque. De ce fait, si les voyageurs dans le temps sont assez préparés, ils pourront modifier le cours des événements ! L'Eternal Champion décide alors de faire venir douze combattants de tous les temps. Son but : les faire combattre afin de trouver le meilleur. L'Elu sera alors investi des pouvoirs de l'Eternal Champion, et retournera à son époque. L'Histoire poura alors prendre une autre trajectoire, et peut-être l'humanité sera-t-elle sauvée (NdRobby : putaing, y se prennent bien la tête pour un scénario de jeu de baffes).

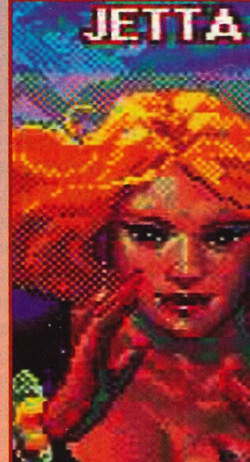


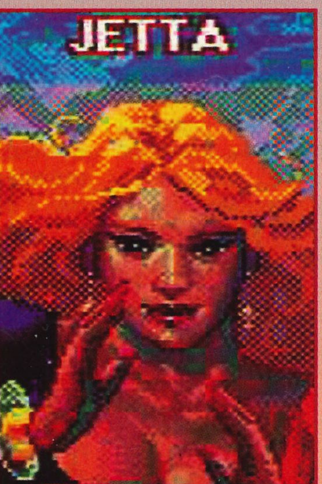


ONZE COMBATTANTS DE TOUS LES TEMPS !

Chaque guerrier possède sa propre histoire et ses propres coups ! Mais afin de suivre le scénario, la fin du jeu vous racontera comment votre champion change l'histoire ! Pas de méchant-vilain-pas beau à tuer, cette fois ! Les Eternal Champions sont, bien entendu, tous déjà morts, puisque cette histoire commence dans un futur bien lointain (attendez, vous allez comprendre!) Par exemple, Shadow Yamoto, l'une des plus belles Ninja assassins qu'il nous ait été donné de voir, est décédée cette année, en 1993. Aux côtés de la séduisante Ninja, on trouvera Larcen Tyler, un truand des années 20, Midknight, un expert en biochimie, Rax Coswell, un guerrier cybernétique féru de boxe thaï, Jetta, une jeune acrobate de cirque, Bozzo son compagnon, non, pas lui, mais Slash le chasseur de la Préhistoire, Xavier un scientifique du XVIIe siècle, Trident, un homme poisson gladiator, Blade un guerrier du futur... Chaque personnage possède un décor qui lui est propre, et de très nombreux coups !



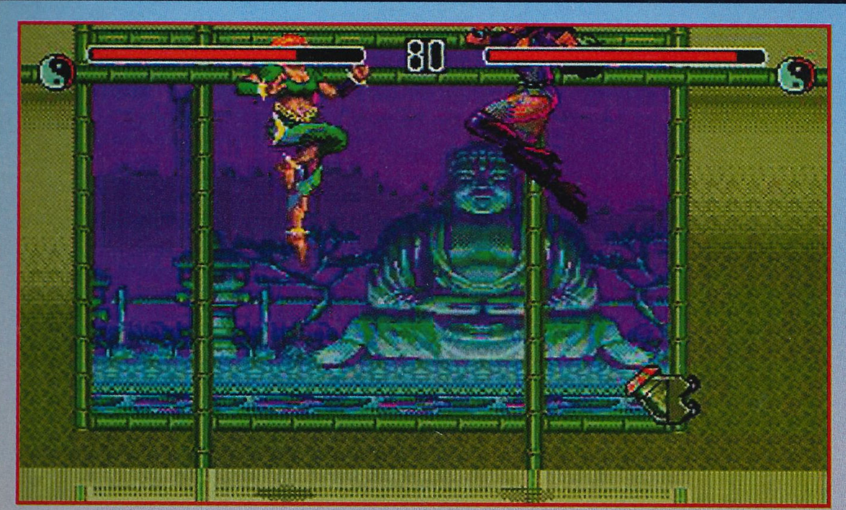




CHAMPIONS



EDITEUR: SEGA• SORTIE PREVUE DECEMBRE 1993



COMBATS INTEMPORELS DE LA MORT !

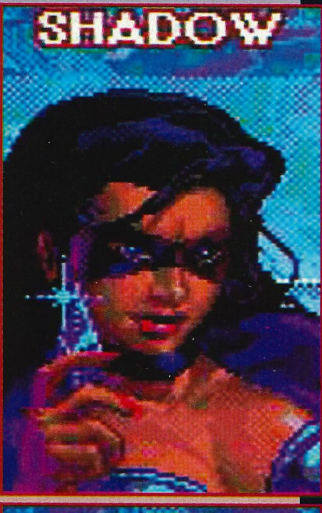
Qui dit nombreux coups, dit besoin d'une belle manette ! A cet effet, il est possible de jouer à Eternal Champion (E.C.) avec le pad six boutons qui servait déjà pour Street Fighter II' Champion Edition. Ceux qui ont investi ne le regretteront pas ! Outre le mode "story" auquel un joueur seul peut participer, et outre le mode "duel", il existe aussi, dans E.C., un mode "compétition" où jusqu'à 32 joueurs peuvent s'affronter ! A la clé de ces combats, un tableau récapitulatif avec le nombre de matches, les perdus, les gagnés etc... Original et surtout très sympa lorsque l'on est quatre ou plus. Et ça ne s'arrête pas là ! Le jeu propose trois vitesses de combat, un ralenti pour revoir intégralement, si vous le désirez, votre dernier combat, ainsi qu'un mode de combat appelé Room Fight. Ce dernier mode vous fera combattre dans une pièce à l'intérieur de laquelle vous pourrez, à loisir, intégrer des lasers dans les murs, une scie dans le sol, des canons dans le coin... Bref, de quoi rendre le combat encore plus drôle, sans rendre le joueur paranoïaque, non, non pas du tout. Et puis, tout le monde sait qu'on nous en veut, alors...

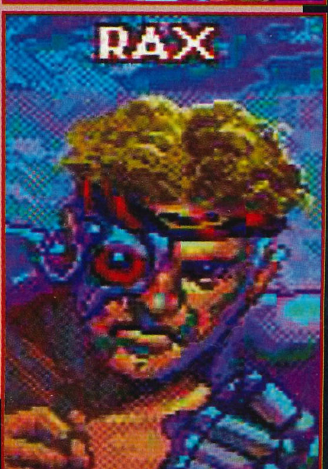


SANG POUR SANG BASTON !

Les fans de gore-action seront ravis - enfin, on espère- d'apprendre qu'il y a du sang à l'écran ! Pas de fatalities à la Mortal Kombat, mais une ou deux petite giclée de temps en temps. Juste de quoi vous mettre de bonne humeur !

Ah ! J'allais oublier ! Une version Game Gear devrait sortir l'année prochaine (vers mai). Alors, mieux que Mortal Kombat ?





Previews

EDITEUR : COMPILE/SEGA • SORTIE PREVUE : FEVIRIER 1994

Dr ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE





Vous souvenez-vous du jeu Puyo-Puyo, sorti en décembre au Japon ? Il reste encore aujourd'hui N°1 des ventes nippones de jeux sur cette console... Pourquoi ? Tout simplement parce que la cartouche coûte, là-bas, quatre fois moins cher qu'une cartouche ordinaire et que le principe du jeu est fantastique. Eh bien, c'est avec le nom de Doctor Robotnik que ce jeu sort bientôt chez nous... La V.O. en prend un coup, mais c'est toujours aussi marrant !

LE FUN AU RENDEZ-VOUS !

Evidemment, j'en connais beaucoup qui vont encore dire que c'est le millième jeu pompé sur Tetris, que y'en a marre et où sont les lance-flammes ? On se calme les enfants. D'une part, parce que les lance-flammes, c'est dans Red Alert, et d'autre, car ce jeu est le meilleur jeu de réflexion-action jamais sorti depuis Tetris. Docteur Mario lui-même est battu par ce jeu (haha, crochet, excellent !) . En effet, le principe de coller les petits slimes entre eux est déja assez marrant en soi, mais quand, en plus, on sait qu'il est possible d'enchaîner toutes sortes de combinaisons, un peu comme dans Columns, on se dit que l'on tient là un excellent jeu, et on n'a pas tort !





NE DORMEZ PLUS !

C'est vrai, voilà encore un titre avec lequel on risque de rester accroché des heures et des heures... Encore heureux que ce ne soit pas sur PC, sinon les secrétaires n'en rameraient plus une ! Enfin, tout en sachant que 30 ennemis vous attendent en mode "scénario" pour vous battre dans un duel, qu'il existe un mode "entraînement" et que vous pouvez aussi faire des matches contre un pote, je pense que ce jeu va faire fureur chez les magasins, d'ici février.



Previews

PGA TOUR GOLF

EDITEUR : SEGA







A première vue, ce golf-là semble très complet. Il y a le choix entre différents parcours ; les clubs sont nombreux et appropriés à votre jeu, et les phases d'approche sur le "green" sont assez réalistes, avec une vue quadrillée de l'endroit pour permettre de mieux apprécier le relief. Toujours dans les options, on retrouve la célèbre météo et son lot de vents, dont on juge la puissance à l'aide d'un drapeau. Evidemment, plus le vent soufflera fort et plus les trajectoires de vos balles s'en trouveront modifiées. A vous alors de bien doser la frappe et d'imprimer l'effet qui convient. Le niveau de difficulté est également paramétrable : soit vous êtes doué et décidez de jouer en mode "pro", soit vous débutez et optez plutôt pour le mode "amateur". Dans les deux cas, autant vous le dire, les compétitions sont loin d'être aisées. On vous en dira un peu plus dans le test complet, d'ici quelques temps. Les passionnés de golf peuvent se pourlécher les babines d'avance...



Previews

The Seventh Saga

EDITEUR : ENIX
DISPONIBILITÉ IMMÉDIATE AUX ETAT-UNIS INCONNUE EN FRANCE



Disponible aux Etats-Unis depuis un bon mois ce nouveau jeu de rôles de chez Enix est un peu différent des productions auxquelles nous sommes habitués. Le scénario, plus que super classique, vous met dans la peau d'un type (au choix parmi 8 races : démon, alien, homme de fer, nain etc.) et vous envoie à la recherche de 7 runes, d'où le nom du jeu, huhuhu. Mais c'est surtout pas ici que se trouve l'originalité de ce jeu de rôles. En effet, plutôt que de proposer au joueur le groupe habituel, les balades dans les villages et les combats linéaires et imprévisibles, le jeu fait tout le contraire... comment ce fesse (euh, pardon fait-ce) ?

OH, LES BEAUX COMBATS !

Eh bien, oui, jetez un oeil sur les clichés, les combats sont pour le moins originaux... Vous contrôlez votre personnage, et vous le dirigez à travers de fabuleuses contrées, dans une vue dite aérienne (haha, crochet, excellent !) . Mais lors d'une rencontre avec un monstre, l'écran se déforme en mode 7 jusqu'à aboutir à une vue du combat, vous de dos et les monstres face à vous, les yeux dans les yeux... On peut tout de même noter que, si c'est assez joli au début, cela devient lassant par la suite et même un peu lent (on attend 10 secondes avant de pouvoir combattre).

OH, LE BEAU RADAR !

Outre les combats, lors de vos déplacements, vous aurez droit à un petit radar vous signalant les villes, villages, et monstres ! Oui, si vous ne voulez pas combattre, il vous suffira de les éviter, les monstres (ou du moins d'essayer, car il s'accrochent, les mecs !). L'environnement sonore a tout de même été soigné, les musiques étant très gracieuses et fines à l'oreille. Les graphismes sont, par contre, un peu maigres et auraient mérité plus d'attention. L'animation du personnage est complètement ridicule, mais



je ne vois pas pourquoi je le dis, puisque cela ne nuit pas à la qualité du jeu, mais là vous risquez de partir tous acheter ce jeu avant de savoir... qu'il n'est dispo qu'en version américaine.



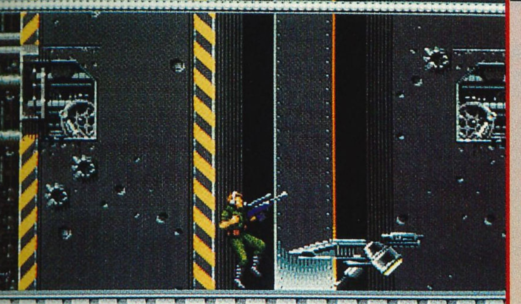


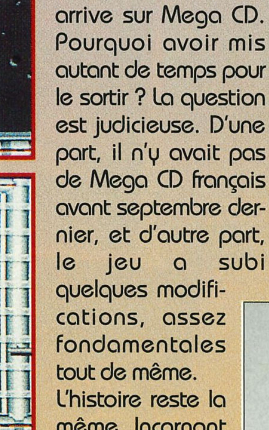


Previews

EDITEUR : VIRGIN GAMES

THE TERMINATOR





Plus d'un an après sa sortie sur Megadrive (je vous renvoie au test du Joypad n°12), le Terminator arrive sur Mega CD. Pourquoi avoir mis autant de temps pour le sortir ? La question est judicieuse. D'une part, il n'y avait pas de Mega CD français avant septembre dernier, et d'autre part, le jeu a subi quelques modifications, assez fondamentales tout de même.

L'histoire reste la même. Incarnant Kyle Reese, il vous faut sauver Sarah Connor des griffes, en acier inoxydable, du Terminator. Kyle, tout comme le Terminator, deux combattants de l'an 2029, viennent donc faire un carton en 1984, en plein Los Angeles ! Pour Kyle, il ne faut pas que Sarah meure, car celle-ci mettra un jour au monde un fils, John (que l'on retrouve dans T2), qui sauvera l'humanité face aux machines de Skynet. Tout cela paraît un peu confus, mais pour vous aider à mieux suivre le déroulement de l'histoire, la version Mega CD vous proposera, entre les niveaux, des extraits du film de Cameron ! La version Megadrive proposait déjà quelques séquences, mais le support CD permet d'en stocker beaucoup plus ! Outre ces extraits de film, cette toute nouvelle version proposera aussi une floppée de niveaux totalement inédits. La version MD était bonne, mais beaucoup trop courte ! Virgin remédie au problème en ajoutant des niveaux !

LES MACHINES S'ÉLANCERENT DES CENDRES DU FEU NUCLÉAIRE...

Enfin, qui dit support CD, dit ambiance sonore au rendez-vous ! Bruitages et musiques n'ont plus rien à voir avec la version cartouche. On change de monde ! Pour ce qui est de l'ambiance, le jeu devrait assurer sans problème. Vous l'aurez remarqué en regardant les photos, les graphismes ont, eux aussi, changé. On peut s'attendre à retrouver un Terminator tout nouveau, tout beau. Avant de m'arrêter, puisque l'on parle Terminator, apprenez qu'il existe en CDV une version longue (+ 16 mn) du T2 ! L'info valait le coup, alors avis aux amateurs !

Previews

EDITEUR : TITUS • SORTIE PREVUE : FIN DECEMBRE

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE





Un an, quasiment jour pour jour après avoir sorti le fameux "Crazy Cars III" sur micros, Titus revient en force avec la version Super Nintendo de ce jeu, rebaptisé pour l'occasion : Lamborghini. Vous aurez compris tout de suite qu'on ne fait pas dans la dentelle, puisque nous avons affaire là à l'une des voitures les plus rapides et les plus demandées du monde. Pour les connaisseurs, il s'agit de la Diablo !

CA VA VIIIIITE !!

Et comment qu'ça va vite ! Seul ou à deux joueurs, la vitesse d'animation en laissera plus d'un sur le derrière ! En pleine ligne droite ou en courbe, le défilement est "terrific". Titus envisage même d'offrir une ceinture de sécurité avec le jeu. Après l'épilepsie, on n'est jamais trop prudent ! Mais "Lamborghini", ce n'est pas seulement la vitesse et le champignon sur lequel on appuie à fond, sans réfléchir. Non, il y a beaucoup plus que ça. A commencer par le scénario, qui est certainement le plus sympa créé à ce jour pour une simulation de voitures. Vous disputez des courses illicites aux Etats-Unis, dans ce que l'on appelle le "Saturday Night Races". Vous payez pour l'inscription, et pouvez même parier face à vos adversaires principaux dans chaque course. A chaque fois que vous finissez dans les trois premiers, une prime vous est allouée ! C'est ainsi que, de dérapages contrôlés en dépassements audacieux, vous pourrez "customisez" au maximum votre véhicule en achetant différents "kit" au garage. Exemple : radars détecteurs de flics, boost, pneus cloutés, nouveau moteur ou nouvelle boîte, tout y est ! Les amateurs de sensations fortes vont pouvoir se régaler. A suivre de très près !



DES ECHANGES A PARTIR DE 50 F SUR SUPER NINTENDO, MEGADRIVE; 100 F SUR NEO GEO

LE PERE NOEL EST UN CON!

VOUS NE VOULEZ PLUS QU'IL VOUS OFFRE CA ?



OU PIRE, LE MEME CADEAU QUE L'ANNEE DERNIERE !...



ALORS AMENEZ-LE VOUS-MEME CHEZ



EPILEPTIK, 45 BVD MURAT 75016 PARIS. TEL. : **40.71.04.04.** FAX : **40.71.05.00.**

METRO : MICHEL ANGE AUTEUIL/ MICHEL ANGE MOLITOR. BUS : PC 52, 123. DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H30.

SUPER FAMICOM / SNES

JOYPAD PATRIOT	189 F
ADAPTATEUR	99 F
ART OF FIGHTING	589 F
DRAGONBALL Z 2	499 F
F1 CIRCUS 2	589 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	549 F
SECRET OF MANA	529 F
COOL SPOT	499 F
Mr NUTZ	TEL !

LES ZOKAZS DU MOIS

MORTAL KOMBAT	399 F
STAR WING	299 F
AXEL AY	199 F
STREET TURBO	499 F

MEGA CD

MEGA CD 2	1990 F
SILPHEED	499 F
PRINCE OF PERSIA (OCCAZ)	249 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
EPILEPTIK, 45 BOULEVARD MURAT 75016 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITE	PRIX
Total à payer plus 30 F de frais de port		

Nom: Prenom: Téléphone:
Adresse: C.P. : Ville:
Paiement: C.B. N°: Signature:

MEGADRIVE

PRO 2	99 F
SHINOBI 3	389 F
ALADDIN	449 F
STREET FIGHTER 2'	529 F
JUNGLE STRIKE	389 F
F1	389 F
MORTAL KOMBAT	449 F
ROCKET KNIGHT ADV.	389 F
JURASSIK PARK	TEL !
PACK ALADDIN	990 F
PACK STREET 2'	1190 F

LES ZOKAZS DU MOIS

SONIC 2	129 F
FLASHBACK	249 F
CHUCK ROCK	199 F
FATAL FURY	299 F

NEO GEO

CONSOLE (D'OCCAZ)	1890 F
SAMOURAI SHOW DOWN	1540 F
WORLD HEROES 2	1199 F
ART OF FIGHTING (D'OCCAZ)	949 F

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES : MEGADRIVE, MEGA CD, SFC, S NES, ET GAME BOY.

Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis dans la limite des stocks.

Previews

TITUS

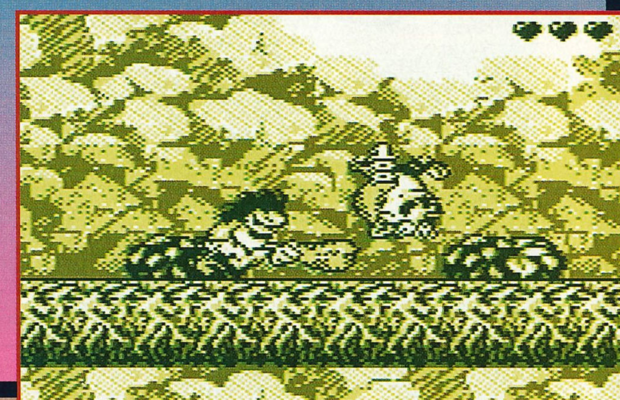
EDITEUR :TITUS



GAME BOY : MADE IN TITUS !

PREHISTORIK

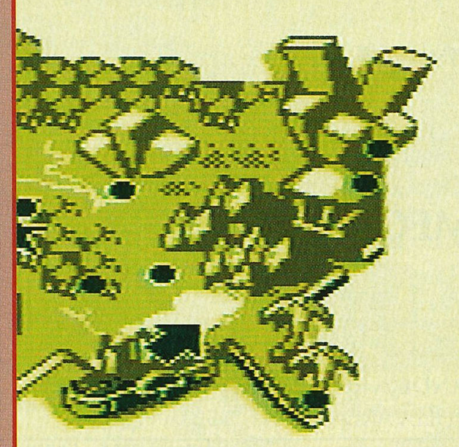
Cela fait un bail que les petits Français de chez Titus nous ont pondu ce jeu de plates-formes et de combat hilarant, sur micro, qu'est Prehistorik. Il se déroulait dans un univers loufoque à l'époque de la préhistoire. Titus est en train de nous en concocter une super-be version Super Nintendo (voir les news), mais nous vous parlons ici de la version Game Boy dont nous avons vu la préversion. Le jeu semble avoir bien supporté l'adaptation sur petit écran. Le sprite du héros est en effet bien gros et génialement animé. On retrouve ainsi toutes les mimiques et la façon de bouger des personnages de car-toon. Le héros en tenue (légère) d'époque se balade un gourdin à la main, et blaste tout ce qui ressemble à un ennemi. Le système d'apparition de ceux-ci est peu commun, puisqu'une flèche indique qu'un méchant va bientôt apparaître lorsque vous en approchez. Lorsque qu'il est là, deux solutions : où il vous touche et vous perdez des points de vie, ou bien vous l'explosez séance tenante. Attention néanmoins, il vous est possible, si vous avez été touché et que vous venez de détruire votre ennemi, de récupérer fissa trois os laissés par le cadavre afin de récupérer les points de vie récemment perdus. La sortie de ce jeu d'action et de déconnade pure, est prévue pour janvier sur Game Boy.



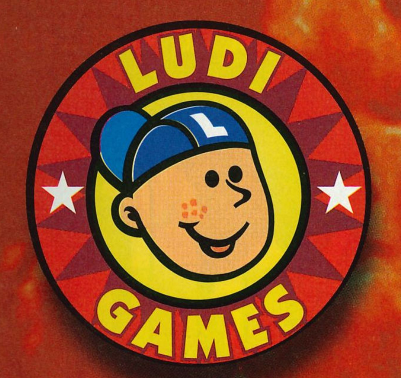
LAMBORGHINI AMERICAIN CHALLENGE



Dans la série des adaptations de jeux micros, voici la version Game Boy (prochainement aussi sur Super Nintendo) de Crazy Cars III. Le jeu est quasiment terminé et s'annonce complètement fun. Davantage basé sur l'arcade que la simulation genre course de F1 (désolé Trazom !), il vous propose de vous taper des courses pirates sur les longues longues routes américaines. Ces courses s'appellent "Saturday Night Race" et vous pilotez une Diablo, la dernière née des Lamborghini, genre top class.

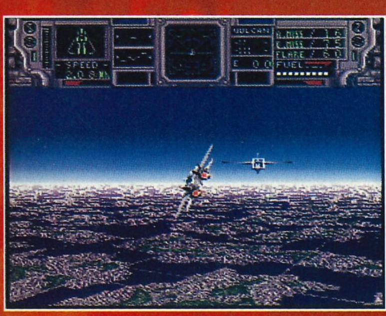


A la fin de chaque course, si vous terminez dans les temps, vous gagnez des bonus genre des pneus cloutés, des détecteurs de radar et autres boosters. On attend la merveille, juste après Noël sur Game Boy.



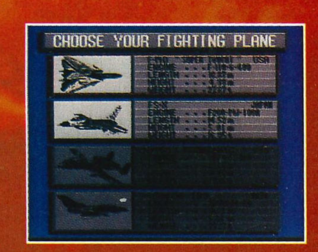
Super Air Diver

à deux doigts de la 3ème Guerre Mondiale...











Code secret D-2940 / Top Secret

Du Chef d'État Major des Armées au Commandant de l'escadron :

« Nous entrons dans la phase finale de la mission ultra-secrète **XF-119 Air Diver**. Nous avons décidé d'accorder le grade d'**Air Diver N°1** à quiconque deviendra un as du pilotage au cours de la bataille qui va s'engager... »

À vous de mériter ce grade, de détruire tous les avions ennemis, de découvrir d'où est partie l'attaque et d'arriver à temps pour empêcher une 3ème Guerre Mondiale d'exploser.

Vos atouts : une simulation étonnante de combats aériens, grâce à un processeur ultra-rapide de signal numérique.

NOUVEAU !!! NEW !!! NOUVEAU ... NEW ... NOUVEAU !!!

APPELLE VITE AU :

36-68 68 77

(2,19 Frs une minute)

JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux LUDI GAMES (F1 Pole Position, Eric Cantona...)

JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP !

36.15 LUDI GAMES



SUNSOFT®

Previews

EDITEUR: SONY IMAGESOFT

Dracula

MASTER SYSTEM





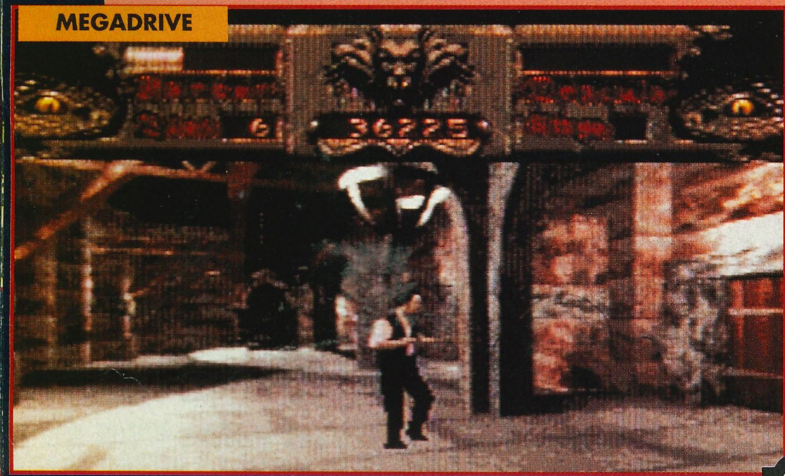
SUPER NINTENDO

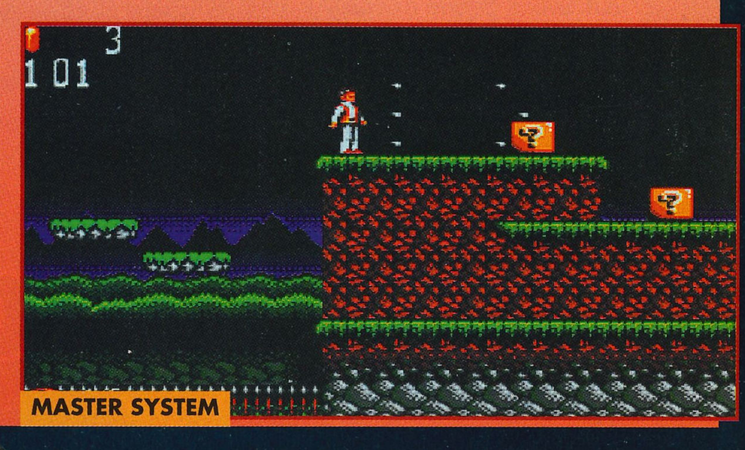
Le mythe de Dracula n'a, semble-t-il, pas fini d'inspirer les concepteurs de jeux vidéo. Cette fois, c'est au tour de la Super Nintendo, de la Master System et de la Megadrive de recevoir le Comte des Ténèbres. Bonjour, Maître ! On pouvait s'attendre, comme c'est le cas habituellement, à voir débarquer trois versions quasi identiques sur les trois machines, mais comble du bonheur, il s'agit de trois jeux totalement différents ; enfin, bon, presque... Dans un cas comme dans l'autre, il s'agit de beat them up/plates-formes. En vous glissant dans la peau de Jonathan Harker, vous irez affronter le comte Dracula en personne ! Pour ceux d'entre vous qui se demandent à quoi peut bien ressembler la version Master System, sachez qu'elle est identique à celle testée sur Game Gear dans le présent numéro ! La version Megadrive (et celle sur Mega CD à venir) se démarque du lot par des graphismes somptueux et une ambiance remarquable ! Reste la version Super Nintendo qui, tout en reprenant sous forme de beat them up classique, les grandes étapes du film, vous fera affronter une légion de Boss superbes, tous graphiquement dans le ton des Dracula ! Francis Ford Coppola n'a pas fini de faire des émules ! Alors, si vous aimez cogner dans une armée de morts-vivants, le moment est peut-être venu sur toutes les machines, de faire un carton !

SUPER NINTENDO



MEGADRIVE





MASTER SYSTEM



EDITEUR : VIRGIN GAMES
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE

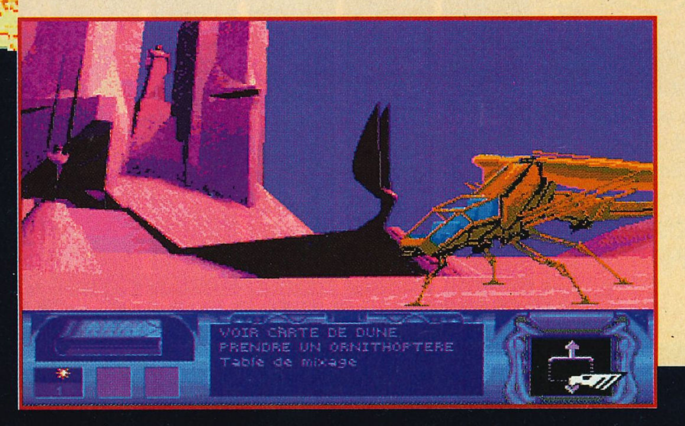
DUNE

DE VRAIES VOIX FRANÇAISES DANS LE CD





Amis du désert, bonjour ! C'est en effet dans ce somptueux paysage que votre aventure va commencer. Avant de plus amples explications, un rapide "topo" s'impose : vous êtes sur Dune, également appelée Arrakis, ou encore "planète de sable". Cette planète se trouve être le seul lieu à des années-lumière à la ronde, où l'on puisse trouver LA substance vitale : l'Epice ! Vous, Paul Atreides, avez pour mission de partir à la rencontre de votre conseiller personnel, Gurney Halleck, qui se fera une joie de vous indiquer où se trouvent les usines extractrices d'épice. Car c'est désormais à vous qu'incombe le devoir de diriger toutes les opérations de ce genre. Ce qui signifie également recruter des troupes, vous protéger des envahisseurs, apprivoiser les vers géants (!), ou tout simplement apprendre à domestiquer le désert et sa chaleur suffocante. Une grande aventure avec un grand "A" va pouvoir commencer... Techniquement parlant, ça semble bien parti. Les voix sont non seulement en français (si,si !), mais en plus sont dites par de vrais acteurs. La totale, quoi ! La qualité sonore est donc absolument irréprochable de ce point de vue là, support CD oblige. Fans de Dune en film, livre ou CD musical (liste non exhaustive), vous allez être comblés à l'approche de Noël. Dune s'annonce assez exceptionnel...











SONY

EDITEUR : SONY • FIN DECEMBRE 93 • JANVIER 94

SONY : LES GROSSES LICENCES GAME BOY !

Trois jeux Game Boy Sony sont prévus pour les fêtes, et leur titre risque de vous faire chavirer : Dracula, Last Action Hero et Cliffhanger. Ces trois grosses licences promettent sur la portable Nintendo avec des jeux complètement différents des versions 16 bits.

DRACULA



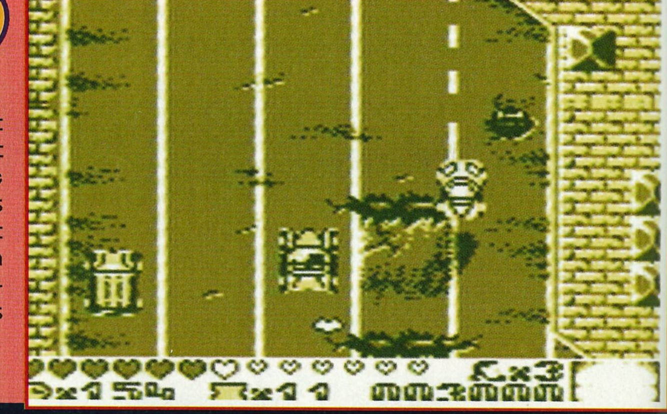
C'est un véritable jeu de plates-formes que nous propose Sony, mais dans des lieux et des décors des plus lugubres. Cela rappelle les ambiances bien sympa des Castlevania (normal quand il s'agit de Dracula !). Vous jouez le rôle de Jonathan Harker qui court partout pour dénicher le mal et le renvoyer d'où il vient : l'au-delà

CLIFFHANGER



Stallone sur Game Boy, ça c'est de la licence les mecs (quoique, après Dracula et Schwarzy, on commence à être difficile). Une fois de plus, les développeurs de chez Sony ont longuement visionné le film du même nom pour nous sortir un jeu en complète harmonie avec les principales scènes d'action de Cliffhanger. C'est ainsi que vous dirigez Stallone himself, les pieds dans la neige et la tête pleine d'oxygène. Pour vous en sortir, vous devrez vous taper des délires de baston contre des bonshommes de neige et des loups blancs hyper connus (vous voyez le genre ?). On vous en reparlera bientôt, car le jeu semble promettre avec un cocktail détonnant de plates-formes et de baston.

LAST ACTION HERO



Les aventures de Schwarzy sont aussi prévues sur Game Boy, et il s'agit plutôt d'une bonne nouvelle car, pour une fois, la version portable est mieux réussie que la version 16 bits, yep ! Alternant les scènes en vue de profil et des courses en vue de dessus, ce jeu d'action vous met dans les baskets de Jack Slatter le héros du film. Les principales scènes du film sont d'ailleurs présentes dans la cartouche et je vous conseille la confrontation finale avec le baveux lanceur de haches à deux mains, ça vaut le déplacement ! Davantage axé sur le beat-them-up, Last Action Hero plaira à tous les amateurs d'action sur Game Boy.

le specialiste de la vente par correspondance

GAME'S EXPRESS

✆ 40.47.00.04

SUPER NES

STREET FIGHTER 2 TURBO	439 F
EQUINOX	449 F
GP-1	399 F
DRAGON WARRIOR 5	489 F
CLAY FIGHTER	449 F
ZOMBIES	399 F
ROCK' N ROLL RACING	439 F
AERO THE ACROBAT	439 F
TOP GEAR 2	439 F
FLASH BACK	449 F
NHLPA HOCKEY 94	449 F

ALADDIN 449 F
STAR WARS 2 449 F

LES TOPS SUPER NES

BOMBER MAN	**439 F**
SECRET OF MANA	**489 F**
TMNT FIGHTERS	**449 F**
NBA JAM	**449 F**
THE SEVEN SAGA	**449 F**
STAR WARS 2	**449 F**
CLAY FIGHTER	**449 F**
SENSIBLE SOCCER	**449 F**

REVENDEURS

CONTACTEZ-NOUS / **FAX:**
43.35.32.12

SUPER FAMICOM

FINAL FIGHT 2	189 F
SILVA SAGA 2	249 F
POP'N TWIN BEE	349 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	399 F
SUPER CHINESE WORLD 2	549 F
ART OF FIGHTING	489 F
ACTRAISER 2	489 F
Y'S IV MASK OF THE SUN	549 F
SUPER R-TYPE III	549 F
SOLSTICE 2	**549 F**
GOEMON FIGHT 2	**549 F**
BATTLE MASTER FIGHT	**549 F**
GENSAM HAMMERRING	**549 F**
SUPER CUP SOCCER	**549 F**
ROCKMAN X	**549 F**
R TYPE III	**549F**

LES TOPS SUPER FAMICOM

FATAL FURY 2 549 F

DRAGON BALL Z N° 3 629 F

SUPER NINTENDO

F1 POLE POSITION	489 F
ERIC CANTONA	399 F
JURASSIC PARK	439 F
MR NUTZ	439 F
RANMA 1/2 N° 2	489 F

MEGADRIVE

LANDSTALKER	375 F
RANGER X	345 F
NHLPA HOCKEY 94	375 F
FORMULA ONE	375 F
ALADDIN	399 F
STREET FIGHTER 2'	499 F
ASTERIX	375 F
ZOOL	375 F
T.N.M.T WARRIORS	399 F

LES TOPS MEGADRIVE

VIRTUA RACING	**429 F**
ETERNAL CHAMPION	**429 F**
SONIC PINBALL	**375 F**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	**399 F**

NEO GEO

NEO GEO SEULE	**2390 F**
NEO GEO + 1 JEU	2790 F
JOYSTICK NEO GEO	429 F
MEMORY CARD	199 F

LES TOPS NEO GEO

SAMURAI SHODOWN	**1490 F**
FATAL FURY SPECIAL	**1490 F**

POUR LES NEWS, NOUS CONTACTER.ARRIVAGE REGULIER DE JEUX.

ACCESSOIRES ET CONSOLES * ACCESSOIRES ET CONSOLES

ADAPTATEUR UNIVERSEL 60 HZ	**99 F**
JOYPAD PATRIOT	**139 F**
ADAPTATEUR MEGADRIVE US	**79 F**
JOYPAD 6 BOUTONS MD	**119 F**
ALIMENTATION MD/SFC	**99 F**
QUINTUPLEUR MULTITAP SUPER NIN	**199F**

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	**1790F**
RAIDEN	**439F**
TREVOR MAC FURY	**439F**
TINY TOONS ADV	**439F**
ALIEN PREDATOR	**439F**

3 D O

3D0 + CRASH AND BURN	**5490F**
OUT OF THIS WORLD	**499F**
TOTAL ECLIPSE	**499F**
MAC DOG MAC CREE	**499F**
MEGA RACE	**499F**

BON DE COMMANDE : GAME'S EXPRESS 4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
TEL : ....
N° CLIENT : ....

REGLEMENT :
CHÉQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE :
N°
DATE D' EXPIRATION : /

TITRES	CONSOLE	PRIX
PARTICIPATION AU FRAIS DE PORT		25 F
TOTAL À PAYER		

OFFRE DANS LA LIMITES DES STOCKS DISPONIBLES.
SUPER NES, SUPER NINTENDO, SUPER FAMICIM, MEGADRIVE, NEO GEO SONT DES MARQUES DEPOSES. PRIX VALABLES PENDANT LE MOIS.

NOUVEAU NOUVEAU



EDITEUR : SEGA • SORTIE PREVUE : JANVIER 1994

TOE JAM et EARL II



Enfin ! Ils sont là, de retour ! Après deux ans d'absence, les héros les plus étranges et les plus funks de toute l'histoire du jeu vidéo reviennent, ou plutôt, on est allé les chercher ! Si vous vous souvenez bien, dans le premier épisode des aventures de Toe Jam et Earl, il fallait, sur une petite trentaine de niveaux, retrouver les morceaux éparpillés du vaisseau de ces deux extra-terrestres. A la fin du jeu, les deux compères retrouvaient leur belle planète, ainsi que leur foyer à Funktown. On croyait qu'ils pourraient enfin se reposer ! C'est vrai, ils l'avaient tout de même bien mérité ! Eh bien, non ! L'année commence fort ! Tout irait pour le mieux à Funktown, si les terriens n'avaient pas décidé d'y passer leurs vacances... Vous allez me dire : "mais le touriste n'est pas une espèce dangereuse, il y en a plein ma classe, et on doit même appeler leur chef monsieur le professeur !". Malgré votre sagacité sans limite, il se trouve que les touristes terriens qui viennent passer leurs vacances sur la planète de Toe Jam et Earl, ont une légère tendance à foutre le bor... le désordre !

UN BON TOURISTE EST UN TOURISTE QUI RESTE CHEZ LUI !

Manque de bol, le grand maître du funk, celui qui crée tout le funk de Funktown déteste ces satanés touristes. Il a donc décidé de se cacher au fin fond d'une grotte, privant ainsi la planète de toute espèce de funk ! Il fallait réagir ! Toe Jam et Earl partent donc dans une croisade funk, comme vous n'en aurez jamais vue ! Il faut donc maintenant retrouver tous les terriens, les mettre en bocal comme de la confiture, et les renvoyer sur leur jolie planète toute pleine de pollution. Et quelle tête ont-ils ces humains? Il s'agit d'une petite fille très "peste", d'un gamin joueur de baseball, des fameux "boogie boogie" du premier épisode, d'une sorcière qui vole, d'un couple en chemise à fleurs portant un appareil photo... Bref, un gigantesque délire dont on ne ressort pas indemne.

YO MAN ! C'EST LE GRAND JOUR DU FUNK !





Vous l'aurez remarqué, Toe Jam et Earl 2 ne se présente absolument pas sous la même forme que le premier Toe Jam et Earl. Cette fois, il s'agit d'un véritable jeu de plates-formes. Toe et Jam tirent sur les touristes à grands coups de bocal, afin de les emprisonner ! Comme Toe Jam et Earl sont inséparables, le jeu peut se jouer toujours à deux joueurs simultanément, mais cette fois, plus question d'avoir deux écrans superposés. Tout comme Blades of Vengeance, le jeu à deux se joue sur un seul écran. Lorsqu'un joueur tombe dans un trou, l'autre est obligé de le suivre pour le récupérer... Quoi qu'il en soit, on retrouve des décors délirants et surtout, la musique reste la même. Difficile de vous la reproduire par écrit, mais sachez qu'elle contribue au délire du jeu. Encore un détail, tout comme pour Eternal Champion, on pourra se servir du pad 6 boutons Sega, afin d'accéder automatiquement aux options en cours de jeu. Plus besoin de faire pause/start, et de choisir après.
Du haut de ses 16 MB, Toe Jam et Earl 2 s'annonce comme étant le jeu le plus amusant du début de l'année 1994. A ne manquer sous aucun prétexte, surtout pour les touristes.

EDITEUR: TAKARA • SORTIE PREVUE : DECEMBRE 1993

Art of Fighting



Eh bien voilà, il fallait bien que cela arrive, Takara nous a fait une conversion du très fameux Art of Fighting, plus connu pour être le premier jeu à utiliser des effets zoom en matière de combat, plutôt que par sa ressemblance à Tetris ; alors passons tout de suite à LA question : comment le jeu est-ce qu'il est-il ?

LES ZOOMS

Parlons donc de ces fameux zooms. On aurait pu croire que Takara nous ferait un petit jeu de baston comme les autres, il aurait été tellement facile d'ôter les zooms. Et puis, finalement, les puristes que sont les développeurs de jeux chez Takara, ont préféré laisser les zooms lors du corps-à-corps, quitte à simplifier un peu le décor de fond ; mais de toute façon, lorsqu'on se frite dans la rue, on regarde pas tellement le décor alentour.

ET L'ART DE COMBATTRE ?

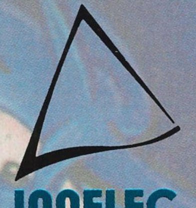
Ben, cela reste comme un jeu de baston classique, en fait. Les coups se ressemblent, les enchaînements aussi, bref, tout va pour le pire du côté de l'originalité, mis à part les fameux zooms, mais bon, pouvait-on y échapper ? Finalement, ce jeu s'en tire avec les honneurs, retranscrivant même les digits présentes sur la NEO-GEO. Il fera donc un carton lors de sa sortie, à n'en pas douter.







LES SEGA BOUTIQUES TOUJOURS PLUS FORT...



MINI HOBBY
14, Rue Paul Pioda
01100 - BOURG EN BRESSE

TELE QUI FUME
5, Avenue Gambetta
02000 - LAON

LOCASAT 02
72, Rue Raspail
02100 - ST QUENTIN

VIDEO GAME
10, Rue de la Buerie
02200 - SOISSONS

DISC FM
15, place du Marché Couvert
02300 - CHAUNY

PHOTORAMA PHOX
90 Bld de Courtais
03100 - MONTLUCON

BALLON ROUGE
10/12, Rue Burnol
03200 - VICHY

POINT INFORMATIQUE
7Bis, Bd Mirabeau
04100 - MANOSQUE

L'ARTISANAT
1, Rue Centrale
05100 - BRIANCON

SUPER GAMES
26, Rue Assalit
06000 - NICE

GAME'S
7, Bld Kennedy
06800 CAGNES SUR MER

MARGAUX GAMES
13, Place Parmentier
07200 - AUBENAS

FAN TRONIC
58, Bd L. Pierquin
08000 - WARK

CLE DE SOL CHARLEVILLE
54, cours Briand
08000 CHARLEVILLE MEZIERE

US GAME
3, rue Gambetta
08200 SEDAN

ETS BATTAGLIAT
38, Rue Gambetta
08600 - REVIN

PHOTO VIDEO CONSOLE
C.Cial Pyresud
09100 - PAMIER

TROPIC VIDEO
8, Quartier Laniel
09250 - LUZENAC

Ets EPPE
7/9, Place Foch
10000 - TROYES

JP MICRO
5, bis avenue du Chateau
10100 - ROMILLY /Seine

CANAL VIDEO
4, Rue Thiers
10120 - St ANDRE LES VERGERS

VIRUS
7, rue Droite
12100 - MILLAU

DELTA LOISIRS
18, square Belsunce
13001 - MARSEILLE

ULTIMA MARSEILLE
26, Rue La Palud
13001 - MARSEILLE

MULTI VISION
39, Bld Philippon
13004 MARSEILLE

AXE INFORMATIQUE
92, Cours Julien
13006 - MARSEILLE

CALCULS ACTUELS
49, Rue du Paradis
13006 - MARSEILLE

HIFI PHOTO SERVICE
16/18, Pl.Notre Dame du Mont
13006 - MARSEILLE

SATUS
40, Cours Sextus
13100 - AIX EN PROVENCE

DELTA VITROLLES
Galerie Marchande
13127 - VITROLLES

MEGA VIDEO
28, Rue Carnot
13140 - MIRAMAS

DELTA LOISIR
84, Avenue Cantini
13272 - MARSEILLE CEDEX 08

LA PUCE INFORMATIQUE
16, Rue Concert
13300 - SALON DE PROVENCE

MEGA VIDEO
1, Bd Paul Pain Levé
13800 - ISTRES

LOGICIEL LAND
30, Rue de Bras
14000 - CAEN

VIDEOMER
C.Cial Côte de Nacre
14000 - CAEN

PHOTO CLUB VIDEO
11, Rue de la Résistance
14100 LISIEUX

EXPERT QUALITECHNIQUE
24, Rue d'Alençon
14100 - LISIEUX

MORE
Galerie Marchande Champion
14150 - OUISTREHAM

BEST GAME VIDEO
9, Rue Isle de France
14400 - BAYEUX

CAMARA RIOM
20, Rue du Cdt Monier
15400 - RIOM LES MONTAGNES

JEUX & LOISIRS
17, Rue Alsace Lorraine
17100 - SAINTES

TANDY HUMEAU
3, Rue des Bains
17200 - ROYAN

ETS PINEAU
26, Rue Toufaire
17300 - ROCHEFORT

TANDY PINEAU
C/CIAL les 4 Anes
17300 - ROCHEFORT

BUROMAT
3, place de l'église
17310 - ST PIERRED'OLERON

MOBIS
Route de Clermont
19200 - USSEL

BLANC MUSIC
6, Rue Stéphanopoli
20000 - AJACCIO

COPY SERVICE
23, Rue de la Méditerranée
20000 - AJACCIO

EBM SEQUENCE
Résidence les Dauphins
20090 - AJACCIO

MICRO STAR
C.Cial Les Salines
20090 - AJACCIO

TOP GAME
5, Boulevard Giraud
20200 - BASTIA

VIVACE MICROMEDIA
3, Rue St François
20200 - BASTIA

DISCO VIDEO
C. Cial Super U
20215 - FOLELLI

DISCO VIDEO
Route de la Plage
20230 - SAN NICOLAO

BON POINT
Rue Albert 1er
20260 - CALVI

TENGA
68, Rue Monge
21000 - DIJON

JMK DISTRIBUTION
C. Cial St Jacques
21200 - BEAUNE

NERAUX
4, Rue de la Poissonnerie
22100 - DINAN

MELODY DIGITAL
16, rue de l'Oise
22500 - PAIMPOL

ARKADOID
110, Rue du Nattant
25000 - BESANCON

ETS MONNOT
42, Rue de Belfort
25000 - BESANCON

EXPERT MARTINEZ
ZAC Les Charbonneries
26500 - BOURG LES VALENCES

TECHNOLOGIE DE POINTE
69, Rue de Vienne
27140 - GISORS

ENERGY INFORMATIQUE
6, Rue des Bouchers
28000 - CHARTRES

TEDDY DOLL
Le Clos Couronnet
28400 - NOGENT LE ROTROU

GMO
KERHOULADUEN
29680 - ROSCOFF

ULTIMA NIMES
4, Rue des Greffes
30000 - NIMES

PIXI SOFT
1, Rue de Metz
31000 - TOULOUSE

TANDY LA SOLUTION
8, place de la Paix
31600 MURET

DOCK GAME
4, Rue du Pas St Georges
33000 - BORDEAUX

GAME LAND
274, Rue Ste Catherine
33000 - BORDEAUX

LOISIRS MICRO
59, Rue Huguerie
33000 - BORDEAUX

SOURISOFT
57, rue Clément Thomas
33500 - LIBOURNE

SVP
C.C.R. Polygone
34000 MONTPELLIER

CACTUS
8,bis rue André Michel
34090 - MONTPELLIER

SUPER GAMES
1, Rue Corneillon
34500 - BEZIERS

PARADIS DES JEUX VIDEO
3, Av. St Germain
35000 - RENNES

MEGAGAMES
36, Rue Pasteur
35300 - FOUGERES

EXPERT LE BRETON FRERES
9, Rue du Rocher
35510 - CESSON SEVIGNE

RIBANBELLE
38, Rue Grande
36200 - ARGENTON S/CREUSE

ULTIMA GAME'S
97, avenue Grammont
37000 - TOURS

TANDY ICM
Route de Tours
37500 - CHINON

DOCK GAMES
17, Av. Félix Viallet
38000 - GRENOBLE

DRAGON GAMES
17, Grande Rue
38160 - ST MARCELLIN

STUDIO ST JEAN
65, Rue de la République
38440 - ST JEAN DE BOURNAY

ROUGET ISLE VIDEO
10, Avenue de Turenne
39000 - LONS LE SAUNIER

MEGABITS
40, Rue des Veilles Boucheries
39100 - DOLE

ETS ROBARDET
ZAC Intermarché
39110 - SALIN LES BAINS

MICRO FUN
48, Rue Beauvoir
41000 - BLOIS

SELECT VIDEO
44, rue P.Henri Mauger
41700 CONTRES

VIDEO GAMES LAND
27, Rue Jean Jaurès
42300 - ROANNE

MAGASIN MICHEL
13, Place des Promenades
42300 - ROANNE

MICRO CONTACT
70, Rue Chaussade
43000 - LE PUY EN VELAY

TERRIEN
46, Rue Jean Jaurès
44600 - SAINT NAZAIRE

MICROMANIE
C. Cial Le Sillon
44800 - SAINT HERBLAIN

MAJUSCULE ESPACE PA
13, Place du Ml Leclerc
45004 - GIEN

AMICROPUCE
56, Grande Rue
45150 - JARGEAU

RECRE A JEUX
51, Rue Dorée
45200 MONTARGIS

TANDY MONTARGIS
48, Rue Jean Jaurès
45200 - MONTARGIS

CONSOLE ET VOUS
22, Rue des Carmes
46000 - CAHORS

TROPIC LOISIR
4, Rue de l'épine
48000 - MENDES

DOCK GAMES
41, Rue Boisnet
49100 - ANGERS

GAME OVER
19, rue St Julien
49100 - ANGERS

BUREAU SERVICE PLUS
15, Rue du Belle
50000 - SAINT LO

CLE DE SOL CHALON
4, rue Lochet
51000 - CHALON S/Marne

CLE DE SOL REIMS
2, rue de l'Etape
51100 - REIMS

HARMONIQUE
13 & 15, Rue Bouvier-Sassot
51120 - SEZANNE

ELECTRO LOISIRS
5, Rue de la Juiverie
51200 - EPERNAY

STUDIO MARCEL
58, rue Franchepre
54240 - JOEUF

ESPACE VIDEO
3, Av. du Pdt Wilson
56000 - VANNES

LA BOUQUINERIE
7, Rue du Port
56100 - LORIENT

GOLDEN GAMES
6, Place du Luxembourg
57100 - THIONVILLE

CORATEL
33 Ter, Avenue Colbert
58000 NEVERS

MICROLOFT
23, Rue du Rempart
58000 - NEVERS

FURET DU NORD
Grand Place
59000 LILLE

IMAGE IN
130, Rue du Fg Douais
59000 LILLE

VIDEO IN
57, Rue du Pont Neuf
59149 - BOUSIGNIES S/ROC

ETS BONNEL
19, rue Bernonville
59165 - AUBERCHICOURT

EXPERT LAFORGE
43, Rue Paul Machy
59240 - DUNKERQUE

TANDY ARMENTIERES
24, rue des Déportés
59280 ARMENTIERES

SHOP PHOTO VIDEO
44, avenue d'Amsterdam
59300 VALENCIENNES

ART PHOTO VIDEO
19, Place Saint Pierre
59330 HAUTMONT

DOP INFORMATIQUE
8, rue du Petit Séminaire
59400 CAMBRAI

DP ZOOM 2000
ZAC Auchan
59494 - PETITE FORET

US GAME'S
195, rue de la Mairie
59500 DOUAI

DISTRAM
35, Avenue de France
59600 - MAUBEUGE

VIDEOMAT
11, Avenue de la Gare
59600 MAUBEUGE

GNG
9, Place de l'Hôtel Dieu
60000 - BEAUVAIS

INFO FACILE
7, Rue Pierre Jacoby
60000 - BEAUVAIS

KONNEXION
20, place Paulette Duhalde
61100 FLERS

TANDY ARRAS
10, rue de la Tailleriee
62000 ARRAS

LIBR.PAPETERIE DUMINY
48, Rue Faidherbe
62201 - BOULOGNE S/MER

CONSOLE GAMES
102 bis, Route de Lille
62300 LENS

EXPERT PRUVOST
96, Rue de Dunkerque
62500 - ST OMER

MICROGICIEL
2, Place Pierre Bonhomme
62500 ST OMER

ETS BARDET
JMB KID
63000 - CLERMONT FERRAND

SEQUENCE NEYRIAL
NEYRIAL CENTRE CALCUL
63000 - CLERMONT-FERRAND

MAGASIN PETIT CLOWN
67-69, Rue du Commerce
63200 - RIOM

BUREAU SERVICE
6, Bld Albert Buisson
63500 - ISSOIRE

LIBERTE VIDEO
2, Bd Félix Mercadier
66000 - PERPIGNAN

STAR GAMES
2, Rue Lafayette
66000 - PERPIGNAN

PAPETERIE LA MUSE
146, avenue du Gal de Gaulle
66500 - PRADES

ETS FRITCH
54, Grande Rue
67140 - BARR

PHOTO ASSMANN
104, Grande Rue
67560 - HAGUENEAU

MEGASOFT COLMAR
12, Rue du Rempart
68000 - COLMAR

ORDILAND
13, Rue Hugwald
68100 - MULHOUSE

PHOTO VIDEO KELLER
115, Rue de la République
68502 - GUEBWILLER

FORMULE INFORMATIQUE
39, Pl.Delattre de Tassigny
68800 - THANN

NEW ATLANTIS
14, Rue Bechevin
69007 - LYON

INFOGAME
113, Rue Anatole France
69100 - VILLEURBANNE

ACTION INFORMATIQUE
4, Rue d'Alsace Lorraine
70000 - VEZOUL

JM GUENOT
6, Rue Aristide Briand
70300 - LUXEUIL LES BAINS

BONIN
89, Grande Rue
71500 COUHANS

CARTOUCHE
C/Cial République
72000 - LE MANS

NEURONES BOUTIQUE
11, Rue de la Préfecture
74000 - ANNECY

LMS
6, Rue d'Arras
75005 - PARIS

ODEON
7, Rue de la Valette
75005 - PARIS

SCORE GAME
17, Rue des Ecoles
75005 - PARIS

STOC GAME
3, Rue d'Arras
75005 - PARIS

ILLEL
86, Bd Magenta
75010 - PARIS

CLIC PHOTO
88, Bd BEAUMARCHAIS
75011 - PARIS

DCC
6, Place Léon Blum
75011 - PARIS

LEADER GAME
8, Rue J.P. Timbaud
75011 - PARIS

MEGA POWER GAMES
29, Rue des Boulets
75011 - PARIS

MYSTIC GAMES
116, Av. Parmentier
75011 - PARIS

STOC GAME
44, Rue de Malte
75011 - PARIS

PINTEL
16, Rue Fabre d'Eglantine
750125 - PARIS

POWER GAME
31, Rue de Reuilly
75012 - PARIS

TRY GAME
25, Rue Pécuet
75015 - PARIS

SHOOT AGAIN
145, Rue de Flandre
75019 - PARIS

CONSEIL COMPUTER
20, Quai Cavelier de la Salle
76100 - ROUEN

CHICK LOISIR
11, Place Desgenetais
76210 - BOLBEC

EXPERT BLONDEL
C.Cial Gruchet
76210 - BOLBEC

D V M
9, Place Guillaume le Conquérant
76260 - EU

STUDIO PASCAL
181, Rue de la République
76320 - CAUDEBEC LES ELBEUF

VIDEO POINT
C/Cial de la Hétrai
76330 - NOTRE DAME GRAVENCHON

ALPHA 01
8, rue Félix Faure
76430 ST ROMAIN

SILVER GAME
10, Rue Guy Baudoin
77000 - MELUN

LANGHIN GAY
65, Rue du Cdt Bergé
77100 - MEAUX

BD VIDEO
Place du Vieux Marché
77130 - MONTEREAU

CAFOREL
19, Rue Sanson
77140 - NEMOURS

ATELIER LAURENT PHOTO
15, rue du Val
77160 - PROVINS

PHOX PHOTOSCOPE
23, rue des Marchés
77400 - LAGNY

PHOTO VIDEO CENTER
456 Ter, Av.de la Résistance
77500 - CHELLES

FAIR PLAY
27, rue de Pologne
7800 ST GERMAIN EN LAYE

GAMES LOC
66, Rue du Gl de Gaulle
78120 - RAMBOUILLET

AL CONSEIL
59, Route de Sartrouville
78230 - LE PECQ

CITY GAME
57, Bd Robespierre
78300 POISSY

ADB
8, Av. Jean Jaurès
78500 - SARTROUVILLE

MICRO NIORT
12, Passage du Commerce
79000 - NIORT

SAT'ELITE
18, Place d'Arme
80300 - ALBERT

VIDEO JEUX
5, Rue André Tempez
80600 - DOULLENS

CHARLEMAGNE
50, Bd de Strasbourg
83000 - TOULON

CHARLEMAGNE RELAIS MAYOL
C.Cial Mayol
83000 - TOULON

HAPPY GAMES
18, Rue Castignion
83000 - TOULON

PHOTO LIBERTE
3, place de la Liberté
83000 - TOULON

OPHELIE
Avenue Georges Clémenceau
83120 - SAINTE MAXIME

SIA LA VALETTE
C/Cial Grand Var Est
83130 LA GARDE

TANDY DRAGUIGNAN
5, Bd Gabriel Péri
83300 - DRAGUIGNAN

CHARLEMAGNE LA SEYNE
3, Av. Jean Jaurès
83500 LA SEYNE S/MER

CHARLEMAGNE LA SEYNE
2, Rue de la République
83500 - LA SEYNE S/MER

CAMARA IMAGE ET SON
Galerie Ciale du Centre Leclerc
83700 - ST RAPHAEL

ETS DONNER
Place Pierre Coulet
83700 - ST RAPHAEL

POINT INFORMATIQUE
17, Rue Giraud
84120 PERTUIS

THIBAULT
11, Rue du Gl de Gaulle
85350 - ILE DIEU

DOCK GAME
6, Rue Clavevrier
86000 - POITIERS

LORD VIDEO
121, Av. Jean Jaurès
86100 - CHATELLERAULT

BOURBONNAUD
5-7, Rue Darnet
87000 - LIMOGES

LOISIR JOUET
Rue Nicolas
87000 - LIMOGES

BERNARD & PASCAL GUZZY
17-19, Rue de France
88300 - NEUFCHATEAU

Ets BALLAND/DECAUX
1, rue Abel Ferry
88700 - RAMBERVILLIERS

TUB MUSIC
41, Rue St Martin
88800 - VITTEL

LOOK VIDEO 89
4, Rue Beaurepaire
89100 - SENS

CONSOLE GAMES
7, Rue Venelle B Franklin
91000 - EVRY

EVRY GAME
7, Venelle B. Franklin
91000 - EVRY

STUDIO D'AURELIE
C. Cial de l'Annette
91130 - RIS ORANGIS

CLUB VIDEO PHIL
75, Route de Fontainebleau
91200 - ATHIS MONS

GAME MASTER
10, Grande Rue
91260 - JUVISY

LVE
1, avenue des Marronières
91560 CROSNES

ACCROPAD
156, Av. gabriel Péri
91700 - STE GENEVIEVE DES BOIS

BMC
110, Av.de la Division Leclerc
92160 - ANTHONY

ESPACE MICRO VIDEO
53, Rue Louise Michel
92300 - LEVALLOIS PERRET

MICROFOLIES
23, Rue de Buffon
92500 - RUEIL MALMAISON

PHOX LAVERTON
1bis, Rue de la Réunion
92500 - RUEIL MALMAISON

PHOX RECORD
151, rue des Lilas
93260 LES LILAS

PANTIN VIDEO CELINE
91 Ter, Av. Jean Lolive
93500 - PANTIN

VIDEOTIME
171, Rue P.V. Couturier
94140 - ALFORTVILLE

INTERNATIONAL DISTRIBUTION
51, Av. des Pépinières
94260 - FRESNES

PITGAMES
40, Rue des Laitières
94300 VINCENNES

PHOX PINEAU
7, ROUTE Monte Bello
94400 VITRY S/SEINE

2 MP
8, Av. de la République
94500 CHAMPIGNY S/MARNE

ESPACE JEUX VIDEO
Place de la Méditerranée
95200 - SARCELLES

PHOXSTUDIO HENRI
37, Grande Rue
95290 - L'ISLE ADAM

MAXI DISCOUNT
174, Av. Pierre Sémard
95400 - ARNOUVILLE LES GONESSE

LECONTE
27, Rue du Gl de Gaulle
95880 ENGHEIN LES BAINS

EXPORT

a) REUNION

BEBE JOUET
Arcade Mosquée R.Ml Leclerc
97400 - ST DENIS LA REUNION

MICRO GAME
140, Rue du Ml Leclerc
97400 - ST DENIS LA REUNION

SAM PLAYER
83, Rue JR Dodu
97400 - ST DENIS

INFORMATIQUE ST ANDRE
120, Av. Bourbon
97440 - SAINT ANDRE

GENERAL MARKETING SERVICE
28, Av. Charles Isautier
97410 - ST PIERRE REUNION

MICROSTORE
Galerie Continent
97490 - STE CLOTILDE

b) GUYANE

SAINTE CLAIRE
8, Rue de Merire
97300 - CAYENNE

c) GUADELOUPE

MICRO DIFFUSION
301, Pl. St François
97100 - BASSE TERRE

d) MAYOTTE

MAHORE INFORMATIQUE
BP 200
97600 - MAMOUDZOU

e) AFRIQUE

COMPUTER SERVICE
Rue Anselme Mebale
LIBREVILLE - GABON

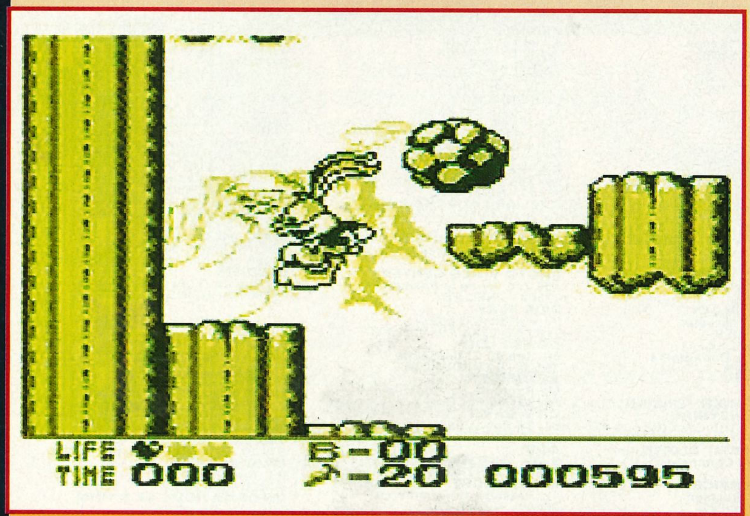
INNELEC - CENTRE D'ACTIVITÉS DE L'OURCQ - 45 RUE DELIZY - 93692 PANTIN CEDEX
REVENDEURS ! POUR PLUS D'INFORMATIONS CONTACTEZ INNELEC au TÉL. (1) 48 10 55 85 - FAX (1) 48 91 29 12

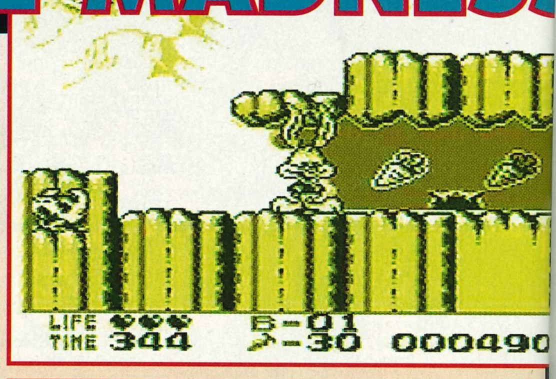
Previews

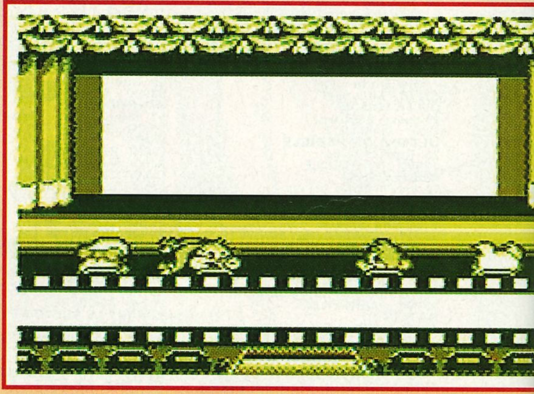
EDITEUR : KONAMI • SORTIE PREVUE : JANVIER 1994

TINY TOON ADVENTURES 2
MONTANA'S MOVIE MADNESS

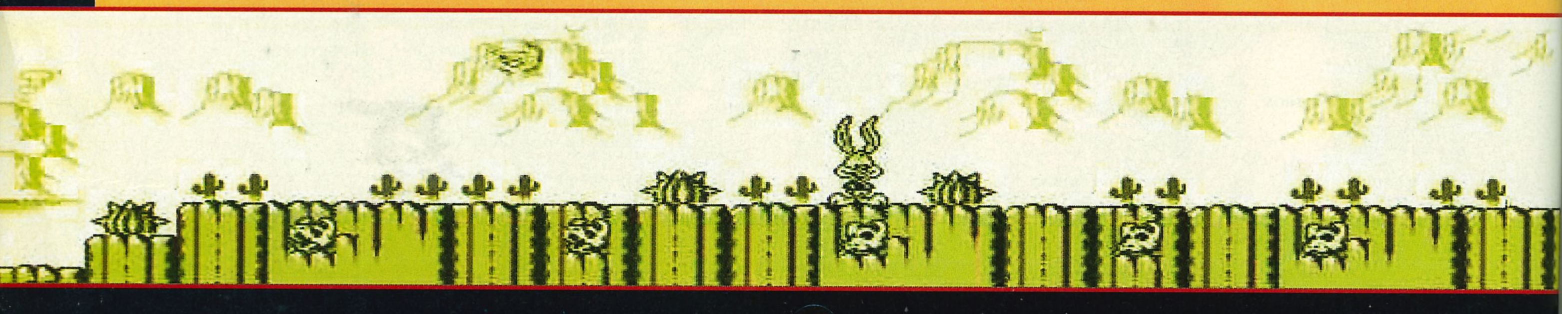








Le terrible Montana Max fait à nouveau des siennes dans sa quête de toujours (à savoir, ridiculiser Buster Bunny). Cette fois, il se lance dans le cinéma et met en scène quatre films se moquant de Buster. Ces quatre films sont divers et variés, puisque l'on compte un western, un film de samouraï, de science-fiction, et un film d'horreur. Dans chacun d'eux, Buster est copieusement tourné en ridicule. Afin de sauver sa réputation de Toon, Buster va intervenir dans les films pour faire changer le cours du scénario. C'est ainsi que les quatre films sont les quatre mondes du jeu et que Buster va devoir les traverser en restant en vie. Un cinquième stage attend même le Tiny Toon aux grandes oreilles -s'il arrive jusque là-. Il s'agit du film "Max and his Freeze Flash Camera", une vengeance contre Montana Max. Vous l'avez compris, le scénario de Konami est béton pour un jeu de plates-formes. On retrouve tout ce qui a fait le succès du premier volet (la facilité en moins, apparemment) avec des tonnes de nouveautés et de délires comme les jeux bonus, le basket, le foot et le tir à la corde. Les graphismes sont somptueux et dignes de Konami. Bref, Tiny Toons 2 s'annonce comme un grand jeu d'action et de plates-formes sur Game Boy. On trouve toujours les carottes, les items bonus, les ennemis que l'on peut paralyser quelques instants en les bombardant et que l'on peut évidemment détruire en sautant dessus. Les musiques sont toujours tirées des cartoons (avec le thème connu de tous) et l'ambiance rappelle complètement le dessin animé. Attendez-vous vraiment à un grand jeu, qui est prévu en France pour janvier.



3615 Consol Plus

JOYEUX NOEL
avec le "TOP DU MOIS"
La 3 D.O. + 1 jeu
579F*

* Par mois sur 10 mois + apport de 446F* Conditions ci-dessous

DES PRIX, DES INFOS, DES SERVICES, DES CONSEILS ...



★ CONSOLES ★

3 D.O. + 1 jeu	5790F
AMIGA CD 32 + 2 JEUX	2390F
JAGUAR ATARI + 1 jeu	1790F
MEGA CD 2 + 1 jeu	1950F
NEO GEO + 1 manette	2390F
SUPER NES US + 1 manette	850F

★ SUPER NINTENDO ★

S. NINTENDO + 1 manette	589F
S. NINTENDO + 1 jeu + 1 manette	689F
Avec MARIO KART + 1 manette	889F
Avec STARWING + 1 manette	989F
Avec MARIO ALL STAR + 1 manette	989F
Avec MARIO WORLD + 2 manettes	989F
Avec STREET FIGHTER TURBO + 1 manette	1089F

★ MEGADRIVE 2 ★

Avec STREET FIGHTER II ' + 1 manette 6 boutons + 1 manette 3 boutons	1189F
Avec ALADIN + 2 manettes	989F
Avec 5 jeux + 2 manettes	989F

Pour Noël, le jeu de tes rêves est sur CONSOL PLUS

MEGA DRIVE

SONIC SPINBALL :	395F
TURTLES FIGHTING :	395F
FIFA SOCCER :	395F
LANDSTALKER :	449F
STREET FIGHTER II ' :	495F
NEW CASTLEVANIA :	395F
AERO THE ACROBAT :	395F
CLAY FIGHTER (US) :	395F

+ DE 100 JEUX D'OCCASIONS à partir de 139 F

JEUX SUPER NES SUPER NINTENDO

CLAYFIGHTER :	479F
TURTLE FIGHTING :	479F
MIGHT & MAGIC 2 :	549F
SUZUKA 8 HOURS :	479F
EMPIRE STRIKE BACK :	549F
FX TRAX :	479F
JURASSIC PARK :	479F
PALADIN QUEST :	499F
FLASH BACK :	449F
FATAL FURY 2 (JAP) :	649F
RANMA 1/2 3 (JAP) :	589F
HUMAN GP2 (JAP) :	649F
DRAGON BALL Z 3 (JAP) :	649F

JEUX D'OCCASIONS à partir de 199 F

SUPER CREDIT POUR DES SUPER PRIX à partir de 500F d'achat

Exemple* : Pour l'achat d'un "3 D.O." + 1 jeu : 5790F au comptant ou 10x579F + apport personnel de 446F Montant du crédit 5344F. Cout total du crédit 446F** TEG 17,76% (barème Carte Pluriel au 05/10/93) ** hors assurance facultative DIM et chomage sous reserve d'acceptation de la carte Pluriel par Franfinance Crédit dans la limite du découvert autorisé et en cas de 1ère utilisation particulière pour ce seul achat.

Les occases...

S-NES	199F/290F
MEGA DRIVE	139F/259F
NEO GEO	à partir de 399F

N'hésite pas à nous contacter pour liste compléte de toutes nos occases sur 3615 CONSOL PLUS

FRAIS DE PORT GRATUITS

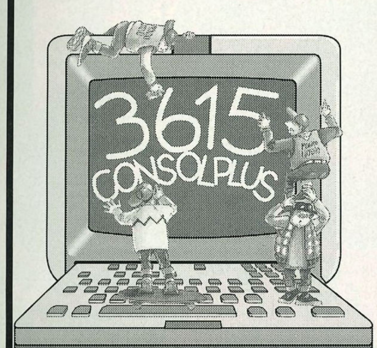




Super Nintendo / Super Nes / Famicom 200F

Mega drive 130/150F

... et on paye cash !



Tu bloques dans un jeu ? NO PROBLEMO !! 3615 CONSOL PLUS,

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex

TITRES	CONSOLES	PRIX
	FRAIS DE PORT	GRATUIT
	SI CONTRE REMBOURSEMENT	30F
	TOTAL	

COORDONEES
Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Ville : ....
Code postal :

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin :
Signature obligatoire :
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

3615 CONSOL PLUS ... LE SEUL VERITABLE 3615 DE LA CONSOLE

COMMANDE avec 3615 Consol Plus

- Occasions garanties 3 mois
- Frais de port gratuits
- Livraison en 48h.
- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix

Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04 - Fax : 93.20.97.03

Previews

DAFFY DUCK

EDITEUR : SUNSOFT

Le fameux canard de la firme Warner a lui aussi décidé de se mettre aux jeux vidéo, tout comme son compère Bugs Bunny. Le problème pour ce canard, c'est qu'il est bombardé du titre pompeux d'agent inter-galactique... En effet, souvenez-vous du petit personnage noir avec son casque romain... On l'apercevait dans un cartoon. Et bien c'est un extra-terestre bien décidé à semer le souk partout. C'est pour cela que Daffy n'aura pas trop de ses 5 armes différentes, passant du Freez-gun au Multi-gun, le canard ridicule pourra aussi se servir d'un réacteur dorsal afin d'atteindre les plateformes les plus élevées. Animé par une animation digne de son milieu d'origine, ce jeu d'action original et rigolo n'attend plus qu'une date de sortie.

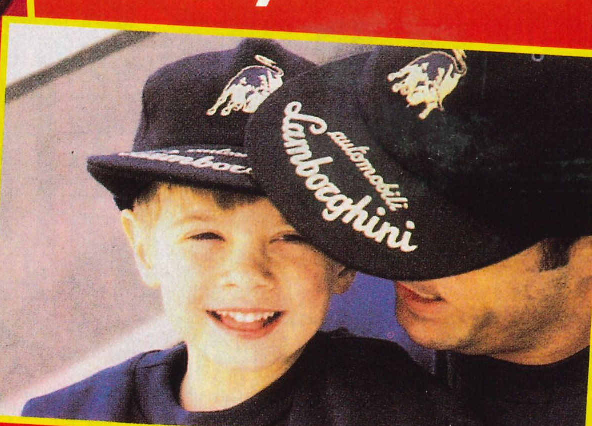




CONCOURS LAMBORGHINI

TITUS/JOYPAD





LE REGLEMENT

1) TITUS et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 5 JANVIER 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de TITUS et JOYPAD.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disposnibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 25 JANVIER 1994.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

Les Questions

1- QUE REPRÉSENTE LE LOGO DE TITUS ?
A- UN LION
B- UN "FOX"
C- UN PLOMBIER

2 - DE QUELLE COULEUR EST LA LAMBORGHINI DE TITUS ?
A- ROUGE
B- JAUNE
C- A PETITS POIS

3 - SUR QUELLE CONSOLE, LE JEU LAMBORGHINI N'EST-IL PAS DISPONIBLE ?
A- S NES
B- GAME BOY
C- GAME GEAR

QUESTION SUBSIDIAIRE :
IMAGINEZ D'AUTRES DIFFICULTES AUX CIRCUITS, POUR LAMBORGHINI 2



Les Lots

1ER AU 5EME PRIX :
LE SUPER BLOUSON LAMBORGHINI

6EME AU 20EME PRIX :
LA SUBLIMISSIME CASQUETTE LAMBORGHINI

21EME AU 55EME PRIX :
LE TEE-SHIRT LAMBORGHINI

AVEC TOUT CELA, NUL DOUTE, VOUS SEREZ TRES BIENTOT EQUIPE DE LA LAMBORGHINI !!!

BULLETIN RÉPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 5 janvier 1994 à JOYPAD/concours LAMBORGHINI-103 Bd Mac Donald 75019 Paris

Remplir le bulletin de participation en lettre capitale SVP

NOM : .... PRÉNOM : .... Age : ....

ADRESSE : .... CODE POSTAL : .... VILLE : ....

Modèle d'ordinateur ou de console : ....

Réponse question subsidiaire : ....

Réponse 1 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

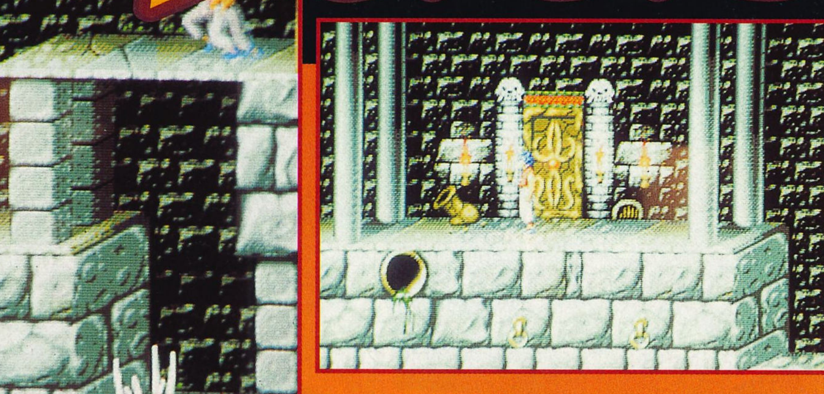
Réponse 2 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Previews

Prince of Persia

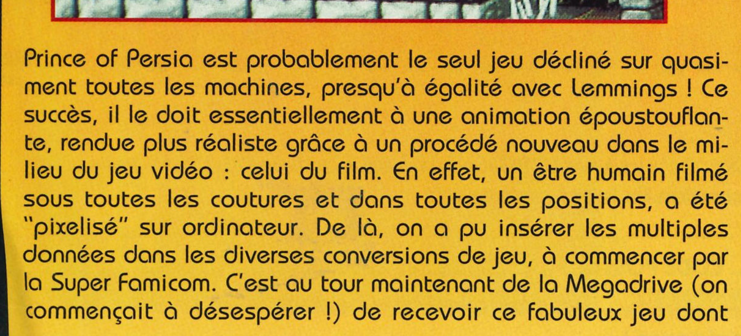
EDITEUR: DOMARK



vous connaissez tous l'intrigue, désormais. Vous savez, c'est l'histoire d'un prince jeté au cachot par le commandant de la garde royale d'un palais perse, dont le calife est parti en guerre. Ce dernier veut aussi en profiter pour épouser la fille du calife, et faire ainsi d'une pierre deux coups ! Tout le jeu consistera, pour notre jeune prisonnier qui a réussi à se libérer, à accomplir un parcours d'anthologie ! A travers de très nombreux niveaux, votre seul souci sera d'éviter les pièges (pointus, de préférence), et de réduire à néant les dizaines de gardiens postés un peu partout.

UNE SUPERBE PRESENTATION !

Contrairement aux autres versions, la présentation de Prince of Persia sur Megadrive est l'un des points d'orgue du jeu. L'effort semble d'ailleurs avoir été porté particulièrement sur les graphismes, qui s'avèrent être d'une grande beauté. On ne sent absolument pas l'effet de "pixelisation" inhérent au passage sur un micro. Malheureusement, ce ne sera pas encore aujourd'hui que les couleurs d'un jeu Megadrive seront éclatantes. Là encore, ça reste assez terne, mais l'effet général et surtout la jouabilité, seront certainement d'un excellent niveau. Il ne reste plus qu'à attendre la version définitive pour vous en proposer le test, et enfin en avoir le coeur net. En tout cas, on nous annonce une version proche de celle de la Super Nintendo !



Prince of Persia est probablement le seul jeu décliné sur quasiment toutes les machines, presqu'à égalité avec Lemmings ! Ce succès, il le doit essentiellement à une animation époustouflante, rendue plus réaliste grâce à un procédé nouveau dans le milieu du jeu vidéo : celui du film. En effet, un être humain filmé sous toutes les coutures et dans toutes les positions, a été "pixelisé" sur ordinateur. De là, on a pu insérer les multiples données dans les diverses conversions de jeu, à commencer par la Super Famicom. C'est au tour maintenant de la Megadrive (on commençait à désespérer !) de recevoir ce fabuleux jeu dont

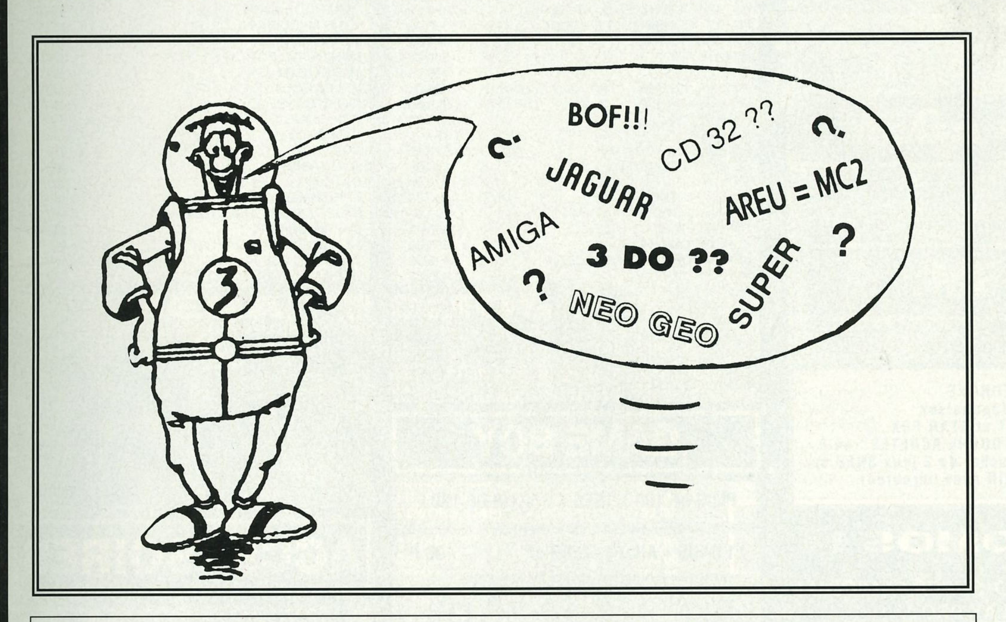


ESPACE 3 News

ESPACE 3 games

N° 5 - Décembre 1993

ILS SONT FOUS CES TERRIENS !?!!



Des consoles,encore des consoles !

La planête terre est en ébulition, après les incontournables Nintendo, Sega et Neo Geo, les problèmes de choix qui se posaient à vous, pauvres terriens, vont encore s'intensifier avec l'arrivée chez ESPACE 3 des nouvelles consoles . Alors tu es tenté par la JAGUAR d'Atari : première console 64 bits - l'AMIGA CD 32 : la qualité des jeux version laser où la fameuse 3DO qu'ESPACE 3 est le premier à vous proposer en version PAL. Heureusement, moi, la mascotte, je suis là pour vous conseiller ! Alors venez vite voir ces merveilles chez ESPACE 3

APRÈS VOS NOMBREUSES DEMANDES : TOUS LES JEUX NEC SONT DESORMAIS DISPONIBLES CHEZ ESPACE 3 A DES PRIX ECRASES

ESPACE 3 ouvre un rayon spécial DRAGON BALL Z :
Des posters, des cassettes video, des cartes de collection, des figurines etc...

dernière minute... dernière minute...dernière minute... dernière

ESPACE 3 vous propose une carte de décompression video au standard CD Video, permettant la lecture des video laser (pour visionner films et concerts) sur l'**AMIGA CD 32.** Disponible en décembre au tarif exceptionnel de **1 490 F**

QUOI DE NEUF SUR LE
3615 ESPACE 3

LE SUPER QUIZZ

NOUVEAU JEU
GAGNEZ
UNE JAGUAR
Chaque mois
Pour en savoir plus
3615 ESPACE 3

ET TOUJOURS !
LA COTE DE L'OCCASION
Des centaines de petites annonces pour échanger vos jeux et derterminer leurs prix

☞

LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES
En consultant le 3615 ESPACE 3 découvrez la totalité de notre catalogue.

☞

POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE **3615 ESPACE 3**

☞

TOUTES LES PROMOS DU MOIS

☞

PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3 VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
990 F

SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette + STREET FIGHTER II TURBO
1469 F

SUPERSCOPE	490 F
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS	590 F
MANETTE SUPER 4	99 F

ACTRAISER 2	495,00
ADDAMS FAMILY 2	395,00
ALADDIN	549,00
AMAZING TENNIS	395,00
AMERICAN GLADIATORS	395,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	495,00
BUBSY	429,00
CALIFORNIA GAMES	395,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00
CHAMPION SHIP POOL	495,00
CHESTER CHEETAH	395,00
CHUCK ROCK	395,00
CLAYFIGHTER	495,00
CLIFHANGER	495,00
COOL WORLD	395,00
DRACULA	495,00
EQUINOX	495,00
EVO	539,00
FATAL FURY	495,00
FINAL FANTASY 2	539,00
FLASH BACK	539,00
GPI	495,00
GODS	395,00
GOOF TROOP	495,00
GREAT WALDO SEARCH	395,00
HIT THE ICE	395,00
HYPER VOLLEY BALL	TEL
KING ARTHUR'S WORLD	495,00
LAMBORGHINI AM CHALLENGE	495,00
MARIO IS MISSING	395,00
MECH WARRIOR	495,00
MEGAMAN X	TEL
MICKEY MISTICAL QUEST	449,00
NBA BASKET BALL	495,00
NBA SHOWDOWN	549,00
NHPLA 94	495,00
OUTLANDER	395,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
OUT OF THIS WORLD	395,00
PHALANX	395,00
PINK PANTHER	495,00
ROAD RUNNER DEATH VALLEY	395,00
ROBOCOP VS TERMINATOR	495,00
ROCK AND ROLL RACING	495,00
ROCKY RODENT	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590,00
RUN SABER	495,00
SECRET OF MANA	590,00
SHADOW RUN	539,00
SHANGHAI	395,00
SIM ANT	495,00
SIM EARTH	539,00
SONIC BLASTMAN	495,00
STAR FOX	495,00
STREET COMBAT	395,00
SUNSET RIDERS	495,00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	590,00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	590,00
SUPER GOAL	395,00
SUPER STRIKE EAGLE	495,00
TAZMANIA	495,00
TERMINATOR	395,00
TERMINATOR 2	495,00
TINY TOON	495,00
THE 7TH SAGA	539,00
TMNT : TOURNAMENT FIGHTERS	549,00
TOM & JERRY	395,00
TOP GEAR 2	495,00
TOYS	495,00
UTOPIA	495,00
WINGS COMMANDER2	495,00
WOLFCHILD	495,00
WORLWIDE SOCCER	495,00
YOSHI'S COOKIE	449,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495,00

GENIAL !!! ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et Japonaises
Fonctionne également avec SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT ou pour l'achat de 2 jeux SNES ou SFAM,1 rallonge pour manette SNES, SFAM ou SNIN avec enrouleur

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

ACTRAISER	395,00
DESERT STRIKE	390,00
F ZERO	199,00
GHOULS AND GHOSTS	250,00
GRADIUS III	250,00
JAMES BOND JR	199,00
KABLOO EY	250,00
LETHAL WEAPON 3	299,00
NCAA BASKET BALL	299,00
PIT FIGHTER	250,00
POWER MOVES (POWER ATHLETE)	299,00
PUSH OVER	299,00
RACE DRIVING	250,00
ROAD RIOT	250,00
SKULJAGGER	250,00
STREET FIGHTER 2	299,00
STAR WARS	399,00
WARSPEED	299,00
YS III	299,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

ACTION REPLAY PRO + NIGEL MANSEL	**590 F**
BATMAN RETURN	**199,00**
DRAGON BALL Z 2	**399,00**

AXELAY	299,00
BLUES BROTHERS	299,00
BRASS NUMBER	250,00
CASTELVANIA IV	199,00
COMBATRIBES	299,00
CONTRA SPIRIT	299,00
DEAD DANCE	299,00
FINAL FIGHT 2	250,00
FLYING HERO	299,00
IKARI NO YOSAI	250,00
IMPERIUM	199,00
OUT OF THIS WORLD	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
RAMNA 1/2 1	449,00
ROYAL CONQUEST	199,00
RUSHING BEAT	179,00
RUSHING BEAT 2	299,00
SMASH TV	199,00
SUPER DOUBLE DRAGON	299,00
STAR WARS	399,00
TINY TOON	390,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation+ Prise péritel	**1390 F**
SUPER FAMICOM + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)	**1790 F**

ALIEN VS PREDATOR	390,00
ART OF FIGHTING	590,00
DRAGON BALL Z 3	TEL
EXHAUST HEAT 2	490,00
FAMILY TENNIS	490,00
FATL FURY II	690,00
GOEMON FIGHT 2	TEL
HOKUTO NO KEN 7	TEL
JACKY CRUSH	299,00
JOE & MAC II	299,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	390,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	590,00
MARIO ET WARIO	490,00
NEW TETRIS 2	590,00
POPULOUS II	490,00
POP'N TWIN BEE	390,00
POWER ATHLETE	299,00
RAMNA 1/2 3	645,00
R TYPE 3	TEL
RUSHING BEAT SHURA	590,00
SENGOKU DENSYO	490,00
SKY MISSION	299,00
SONG MASTER	390,00
STRANGE SWORD (KIKIKAIKAI)	490,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	490,00
SUPER DUNK STAR	390,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	390,00
SUPER TURRICAN	390,00
SUPER VOLLEY BALL 2	490,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00
TETRIS 2	449,00
TURTLES IV	390,00
USA ICE HOCKEY	299,00
VALKEN (CIBERNATOR)	390,00
WORLD HEROE	490,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 199 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4P	**199 F**

DENIS LA MALICE	249,00
DR FRANKEN 2	249,00
DUCK TALES 2	249,00
EMPIRE STRIKES BACK	249,00
FELIX THE CAT	229,00
FINAL FANTASY LEGEND III	299,00
JIMMY CONNORS	229,00
JURASSIC PARK	249,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	249,00
MEGAMAN 4	249,00
MORTAL KOMBAT	249,00
NIGEL MANSEL	229,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
ROAD RUSH	249,00
SUPERMARIOLAND II	229,00
SPEEDY GONZALES	249,00
TERMINATOR II	129,00
TINY TOON 2	249,00
TITUS THE FOX	229,00
TOM & JERRY 2	249,00
TOP RANK TENNIS	195,00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
YOSHI'S COOKIE	195,00
ZELDA	249,00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ MORTAL KOMBAT	**990 F**

ADDAMS FAMILY 2	439,00
AERO THE ACROBAT	479,00
ALIEN 3	389,00
ALADDIN	449,00
ASTERIX	439,00
BATTLETOADS	449,00
BOB	349,00
BULL VS BLAZERS	349,00
BUBSY	449,00
COOL SPOT	469,00
DENIS LA MALICE	439,00
DESERT STRIKE	439,00
DRAGON'S LAIR	349,00
F1 POLE POSITION	479,00
JIMMY CONNORS	419,00
JOHN MADDEN 94	489,00
JURASSIC PARK	489,00
MARIO COLLECTION	389,00
MARIO KART	389,00
NHLPA HOCKEY	439,00
NIGEL MANSELL	449,00
POPULOUS	349,00
RAMNA 1/2 2	489,00
ROBOCOD	439,00
RUN SABER	469,00
SIM CITY	389,00
SPIDERMAN X MAN	439,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	489,00
SUPER KICK OFF	349,00
T2 : JUDGEMENT DAY	469,00
WORLD CLASS RUGBY	469,00
WORLD LEAGUE BASKET BALL	389,00
WWF 2 : ROYAL RUMBLE	590,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

CANTONA FOOTBALL	399,00
EARTH DEFENSE FORCE	299,00
F ZERO	199,00
L'ARME FATALE	299,00
MORTAL KOMBAT	489,00
MR NUTZ	399,00
PILOT WINGS	199,00
STAR WING	299,00
SUPER R TYPE	199,00

ACCESSOIRES

- **2 MANETTES SANS FIL PRO6** — **299 F**
- **JOYSTICK ARCADE PRO 5** — **349 F**
  6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM — **149 F**
  +ALIMENTATION SECTEUR POUR GAME-BOY
- **ACTION REPLAY PRO** — **395 F**
  POUR SNES/SFC/SNIN
  Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL
- **ACTION REPLAY PRO** — **299F**
  POUR GAME BOY OU GAME GEAR
- **MANETTE ASCII** — **159F**

LA JAGUAR DISPONIBLE CHEZ ESPACE 3
1790 F AVEC 1 JEU

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	**2290 F**
NEO GEO + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 690 F MAXI, AU CHOIX	**2790F**
MANETTE	**490 F**
MEMORY CARD	**229 F**

ALFA MISSION II	690,00
ART OF FIGHTING	1290,00
BLUES JOURNEY	590,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY SPECIAL	1590,00
FATAL FURY II	1290,00
FOOTBAL FRENZY	990,00
GHOST PILOT	590,00
LAST RESORT	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00
MUTATION NATION	990,00
NAM 1975	590,00
RIDING HERO	490,00
SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
SENGOKU II	1490,00
SUPER BASEBALL 2020	590,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00
TOP PLAYER GOLF	490,00
TRASH RALLYE	890,00
3 COUNT BOUNT	1290,00
VIEW POINT	1490,00
WORLD HEROE II	1290,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
TEL : 43 45 93 82



4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82



STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71



MEGADRIVE

STREET FIGHTER II' CE 479 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	NIGEL MANSEL (USA)	TEL
ALADDIN (EUR)	425,00	PINK PANTHER (USA)	449,00
AQUATIC GAMES (JAMES POND III) (EUR)	249,00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
ASTERIX (EUR)	385,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299,00	PUGSY	495,00
BATTLE TOADS (JAP)	345,00	PUYO PUYO (JAP)	299,00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385,00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
CHAKAN (USA)	299,00	ROLLING THUNDER 3	TEL
DAVIS CUP TENNIS (USA)	385,00	ROYAL RUMBLE	490,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	SHINING FORCE (EUR)	425,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
FATAL FURY (USA)	345,00	SONIC SPINBALL (EUR)	425,00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
FORMULA ONE 'EUR)	385,00	SUPER HIGH IMPACT (USA)	299,00
GAUNTLET 4	TEL	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SUPER SMASH TV (USA)	299,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	295,00	TALE SPIN (USA)	299,00
GLOC (EUR)	385,00	TAZMANIA (EUR)	299,00
GREEN DOG (EUR)	299,00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
GUNSTARS HEROES	TEL	THUNDER FORCE IV (EUR)	385,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
HOOK (USA)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
JUNGLE STRIKE (EUR)	385,00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	425,00
LA BELLE ET LA ETE (USA)	425,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	385,00
LAND STALKER (USA)	495,00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE (USA)	TEL	X MEN (EUR)	385,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	425,00
NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00	ZOOL (EUR)	425,00
NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00		

MEGA PROMOS !

BLOCK OUT (JAP)	99,00	BUBSY	299,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00	STREET FIGHTER II'	479,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LEMMINGS (EUR)	159,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	190,00
BATMAN RETURN (EUR)	199,00	LITTLE MERMAID (USA)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	190,00	MASTER OF MONSTERS (JAP)	99,00
CALIFORNIA GAMES (EUR)	199,00	MERCS (EUR)	149,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
CRUE BALL (EUR)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
CRYING (JAP)	190,00	ROAD RASH (JAP)	199,00
DARIUS II (USA)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
DICK TRACY (EUR)	199,00	SLIM WORLD (USA)	199,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL (JAP)	199,00	SONIC (JAP)	129,00
DONALD QUACK SHOT (JAP)	150,00	SONIC 2 (JAP)	199,00
EA ICE HOCKEY (JAP)	149,00	SPEEDBALL 2	159,00
F1 CIRCUS (JAP)	190,00	STRIDER (EUR)	199,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	SUNSET RIDERS	159,00
FLASH BACK (EUR)	349,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GOLDEN AXE 2 (EUR)	199,00	TOE JAM EARL (EUR)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	TURBO OUT RUN (EUR)	199,00
INDIANA JONES (EUR)	199,00	UNDEADLINE (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	VERITEX (EUR)	129,00
JORDAN VS BIRD (USA)	190,00	WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,00	ZERO WING (EUR)	129,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

AMIGA CD

AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D. GENERATION	219,00	PINBALL FANTASY	229,00
SLEEP WALKER	249,00	ZOOL	259,00
OVER KILL	229,00	SENSIBLE SOCCER	229,00

3 DO

3 DO + CRASH & BURN : NTSC 5990 F PAL 6450 F

JOINS THE PARADE	395,00	FUN PACK	395,00
IT'S A BIRD LIFE	395,00	STELLAR 7	495,00
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRAGON'S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495,00
TOTAL ECLIPSE	495,00	NIGHT TRAP	495,00
MEGA RACE	TEL	20 TH CENTURY ALAMANAC	TEL
OCEANS BELOWS	TEL	SAN DIEGO ZOO	TEL

GENIAL ! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 1790 F
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1990 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	299,00	RAMNA 1/2	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	SHWARTZCHILD	299,00
FINAL FIGHT	**299,00**	WONDER DOG	250,00
PRINCE OF PERSIA	250,00		

MEGA CD USA

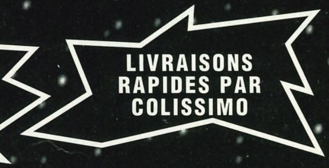
BATMAN RETURN	385,00	KRISS KROSS	449,00
CHUCK ROCK	425,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
CLIGHANGER	425,00	MAD DOG MC CREE	425,00
DRACULA	495,00	MICROCOSM	495,00
DUNGEON MASTER	449,00	MONKEY ISLAND	449,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SILPHEED	425,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SPIDERMAN	385,00
HOOK	425,00	SEWER SHARK	495,00
INDIANA JONES	449,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
INXS : MUSIC VIDEO	449,00	SUN OF CHUCK	495,00
JOE MONTANA	495,00	TERMINATOR	495,00

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	SILPHEED	TEL
FINAL FIGHT	385,00	THUNDER HAWK	TEL
JAGUAR XJ220	385,00	WOLFCHILD	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	385,00
SHERLOCK HOLMES	385,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00
SONIC CD	425,00		

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3



BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................. Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Un Noël MADE IN JAPAN

Noël est enfin là ! Noël, chez nous, ça veut dire vacances pour Olivier, tonne de cadeaux pour Tonton Stef, méga-repas qui rendent malade pendant trois jours, PC qui arrive pour Trazom, et bonne humeur générale ! Et alors, du côté du pays du Soleil Levant ? A vrai dire, pas grand chose... Noël, c'est une fête avant tout chrétienne, et au Japon, le christianisme est plutôt timide. Après avoir été banni au XVIe siècle, il est à nouveau toléré dans le courant du XIXe siècle. De ce côté de notre belle planète, le bouddhisme ou le shintoïsme ont bien plus d'audience, même si Cindy Crawford et Richard Gere s'y mettent et que Robby hésite, il s'agit avant tout de religions orientales ! Mais, cela ne veut pourtant pas dire qu'au Japon, il n'y a pas de fêtes de fin d'année ! La Nouvelle Année se fête, et pas qu'un peu ! C'est pourquoi, afin d'être dans le ton du Japon, nous vous proposons toute une sélection d'articles made in Japan. De quoi vous mettre dans une ambiance toute nippone pour commencer l'année 1994 ! Alors, bon Noël et bonne année 1994, l'année du Jaguar et des émotions fortes !

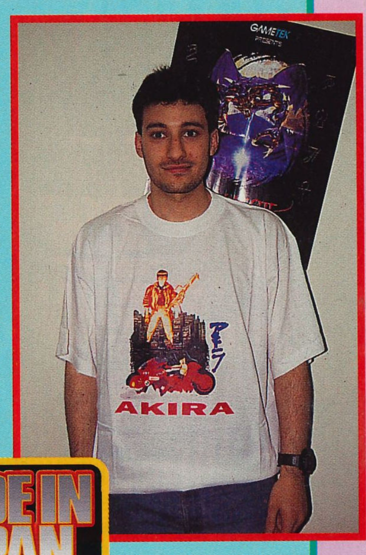
Le Japonais à l'heure de l'anglais... et du français !

De nombreux films d'animation japonais sont, à l'heure actuelle, disponibles en cassettes vidéo, au standard Pal et en anglais. On devrait les retrouver prochainement en français ! Disponibles en commande chez Le Cycliste.
Prix : entre 120 et 145 F.



Dragon Ball Z and Co sur ton dos !





Oui, oui, ce n'est plus trop la saison, parce que sinon "aglagla" et Sidonie, mais l'été, ça se prépare ! Et puis, vous pourrez toujours aller frimer en gym avec la gamme de T. shirts Dragon Ball Z ou Akira. D'autres modèles sont disponibles, mais dépêchez-vous avant que Trazom, Greg et moi-même, on ait déjà tout pris !
Disponible sur commande chez Le Cycliste (Jean-Michel au (16) 56 01 10 59 ou Jammy au (16) 44 02 27 38). Prix : 110 F.

MADE IN JAPAN

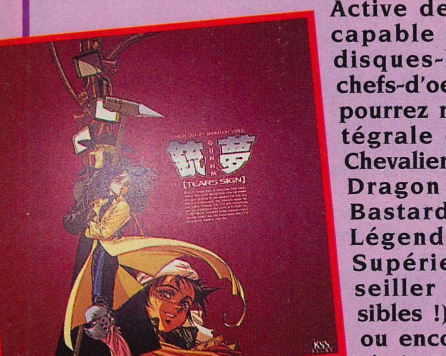


Plus c'est petit, plus c'est nippon !

Il existe un nombre incroyable de figurines et de maquettes reprenant les grands héros de dessins animés ou de jeux vidéo. Macross, Akira et les autres peuvent désormais trôner dans votre salon ! Disponibles chez Le Cycliste et Madoka. Prix : entre 80 et 350 F.

Le japon : l'ère laser

Si le japonais parlé ne vous dérange pas trop, et que vous savez faire fonctionner votre imagination, vous pouvez d'ores et déjà vous procurer une quantité incroyable de films d'animation japonais en disques laser vidéo. Encore faut-il posséder l'appareil pour les lire. Mais, par exemple, la Laser Active de Pioneer est capable de lire ces disques-là. Parmi les chefs-d'oeuvre que vous pourrez retrouver : l'intégrale de Cobra, les Chevaliers du Zodiaque, Dragon Ball et DBZ, Bastard, Macross, La Légende de l'Ennemi Supérieur (à déconseiller aux âmes sensibles !), Project A-Ko, Dominion, Akira, Fatal Fury ou encore Street Fighter II (sortie prévue en janvier)... et encore bien d'autres !



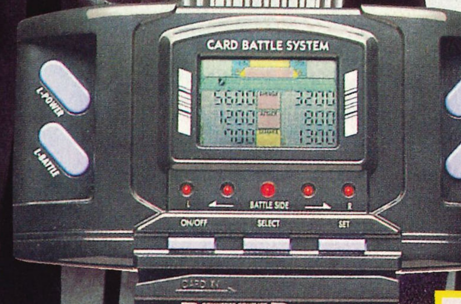
THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS the MOVIE

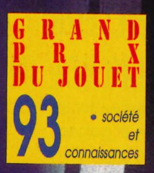
GRAND JEU CONCOURS

Original BARCODE BATTLER



Joypad





LE POUVOIR EST AUTOUR DE VOUS : PARTEZ A LA CONQUETE DES CODES BARRES LES PLUS PUISSANTS ET RELEVEZ LEUR FORCE CACHEE !

Affrontez la 1ère console de jeu à la lecture optique et délivrez la galxie Barcode Nebula, en rejoignant les Nebulans qui cachent leur pouvoir dans les codes barres des produits courants.

Défiez vos amis ! Créez vos personnages avec vos propres codes barres.Et surtout, pour rester le maître, ne dévoilez jamais l'origine de votre force.

DE SUPERBES CADEAUX A GAGNER !

1er prix : Un baladeur laser (valeur 1.500Francs)

2ème au 101 ème prix : La casquette BARCODE BATTLER

POUR DECOUVRIR BARCODE BATTLER, RENDEZ-VOUS DANS VOTRE MAGASIN DE JOUETS OU AU RAYON JOUETS DE VOTRE GRAND MAGASIN.

A VOUS DE JOUER !





BULLETIN DE PARTICIPATION

Original BARCODE BATTLER



Répondez vite aux 3 questions ci-dessous en cochant la case correspondant à la bonne réponse. Envoyez votre coupon sans oublier d'inscrire votre nom et vos coordonnées, avant le 31 janvier 1994, le cachet de la Poste faisant foi, à l'adresse suivante : **GRAND JEU CONCOURS BARCODE BATTLER/JOYPAD - 103, Bd Mac Donald 75017 Paris.** Un tirage au sort sera effectué parmi toutes les bonnes réponse le 7 février 1994, et désignera les 101gagnants. Règlement complet déposé chez Maître Venezia, huissier de justice à Neuilly Sur Seine. Timbre remboursé au tarif lent en vigueur et règlement complet obtenu sur simple demande à l'adresse du jeu.

1 - Avec Barcode Battler, où se cache la force des produits courants ?
❐ Dans les codes barres ❐ Dans leur couleur

2 - Quel est le nom de la grande aventure en mode 1joueur ?
❐ Super Fight ❐ Power Force

3 - Combien de cartes vierges comprend un coffret BARCODE BATTLER ?
❐ 2 ❐ 5

NOM :.. PRENOM :..

ADRESSE :..

CODE POSTAL :....................VILLE :..TEL :....................

Conformément à la loi informatique et libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant.



UN HIT D'ARCADE SUR SUPER NINTENDO !



Voyagez dans le temps et dans l'espace pour incarner un féroce Ninja, un magicien aux pouvoirs illimités ou un robot sans âme...
Chacun a sa propre technique de combat et ses propres pouvoirs pour vaincre ses adversaires et obtenir la toute puissance...

World Heroes sur Super Nintendo est l'adaptation parfaite de la grande version Neo Geo avec :
. 8 super héros invincibles, Janne et son épée de feu, Muscle Power et sa tornade dévastatrice...
. 2 modes de jeu : normal ou fatal
. 7 options de jeu : sélection de la difficulté, durée du jeu, configuration, rôle des boutons, handicap, jauge d'énergie, chronomètre.

A VOUS DE JOUER !

NOUVEAU !!! NEW ... NOUVEAU ... NEW !!! NOUVEAU !!!

APPELLE VITE AU :
36-68 68 77
(2,19 Frs une minute)

JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT

JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux LUDI GAMES (F1 Pole Position, Eric Cantona...)

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP !



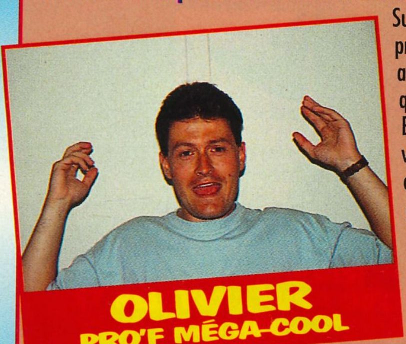
36.15 LUDI GAMES





Comme chaque année, à l'approche de Noël, toute l'équipe de Joypad se réunit pour évoquer les milliers cartouches que la rédaction a vu défiler au cours des douze derniers mois. La discution est bien sûr très animée car il s'agit pour chacun de trouver quels sont les trois, quatre ou cinq (six pour Trazom et Greg !) cartouches qui les ont le plus enthousiasmé en 1993. De cette réunion d'éminents spécialistes, il ressort une sélection de titres que vous pourrez vous offrir les yeux fermés avec les étrennes de fin d'année ou que vous glisserez habilement dans le sac à main de Mamie à quelques jours du 25 décembre...

Je fais dans l'éclectisme, cette année, ça change de Noël dernier ! Pour commencer et éviter les longs discours (pour pas gâcher), je vous envoie un **Super Mario Collection sur Super Nintendo,** qui est pour moi un sacré morceau de choix. Ceux qui ont déjà leur Super Nintendo et qui ne connaissent pas tous les Mario sur NES doivent absolument se procurer le jeu (qui, je le rappelle, est maintenant fourni avec la console). On continue avec **Zelda** sur Game Boy en français, et complètement original. A tel point d'ailleurs que sa durée de vie va pousser certains possesseurs de consoles à s'acheter une Game Boy, rien que pour lui, eh oui ! Quant à ceux qui hésitent pour le Mega CD, ils devront se taper **Sylpheed,** s'ils optent pour cette machine. Avec ce shoot them up 3D, on nage dans le bonheur, tellement c'est prenant et beau. On change ensuite de registre avec la fraise sur le gâteau sur Megadrive, le symbole de l'année : **Rocket Knight** qui représente l'arrivée en fanfare de Konami sur Megadrive. Un jeu original, dur, beau, génial ! Pour finir, Alien 3 sur Super Nintendo m'a vraiment tenu en haleine pendant de longs jours, grâce à son ambiance géniale, un must de l'action sur la machine. Joyeux Noël !


OLIVIER
PRO'F MÉGA-COOL

Comme tous les ans, Noël arrive dans toute sa splendeur, pour la joie des petits et des grands. Et pour que vous puissiez mieux profiter de cette merveilleuse fête, je me permets de vous conseiller quelques hits qui m'ont particulièrement marqué pendant cette année 93. Tout d'abord, en arcade, avec le tout récent **Virtua Fighters** de Sega, qui semble être le futur hit des salles de jeux. Ensuite, je vous recommande le nouveau **Super Street Fighter 2** de Capcom, et pour finir **Air Combat** de Namco pour les accros, comme moi, des simulateurs de vol. Toujours est-il que les consoles me branchent aussi, et on peut y trouver d'excellents jeux, comme **Mortal Kombat** d'Acclaim sur Super Nintendo (c'est la version qui se raproche le plus de l'arcade à mon goût, bien qu'il n'y ait pas de sang). Et enfin, le fameux **Aladdin** de Sega sur Megadrive, qui est, à mon avis, un véritable dessin animé interactif. En tout cas, amusez-vous bien, profitez bien de vos vacances, et à la prochaine fois pour de nouvelles aventures dans le monde fabuleux de l'arcade.


JULIEN
LE GEANT VERT JUNIOR

ROBBY
THE ART OF NOISE MAN

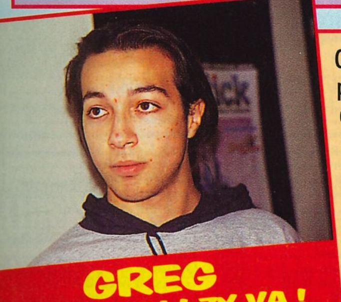
Le nouveau rédac' chef de Joypad, surpris à la sortie de la salle de tests du magazine par TSR le photographe, avoue avoir été profondément impressionné par au moins cinq jeux, lors de cette année 1993. On remarquera ainsi la barbe de douze jours de l'aventurier se demandant comment il va pouvoir récupérer le triangle de corail dans **Zelda,** sur Game Boy. On notera le rictus de désapprobation du stratège venant de perdre sa troupe d'archers dans le troisième niveau de **King Arthur's World,** sur Super Nintendo. On s'étonnera de savoir qu'il a survécu à son terrible accident sur le circuit de Monza avec **Formula One,** sur Megadrive. On apprendra que c'est après avoir perdu un match contre la Bulgarie, dans la dernière minute de jeu, sur **Eric Cantona Football Challenge** -sur Super Nintendo-, qu'il décida de ne plus faire jouer Laurent Blanc dans le rideau défensif de son équipe favorite.
Enfin, on retiendra qu'il ne regardera plus jamais les animations d'un jeu sans les avoir comparées à celles de Flashback, sur Megadrive.

Voyons voir, qu'y a-t-il dans la hotte du bon Joypad Noël, en cette année 1993 ? Eh ! Eh! Mais dites-moi, il y a de bien belles choses. Ce sont vos consoles qui vont être contentes ! Pour commencer, Trazom Noël a sélectionné pour vous **Zelda** sur Game Boy. Ce titre demeure -et à mon avis, il le restera pour longtemps- le meilleur titre de la logithèque GB. Et pas seulement pour l'année. **Flashback** est ma deuxième préférence. C'est l'exemple même du jeu parfait. Le scénario est béton, l'action soutenue comme nulle part ailleurs, et l'ambiance sonore, torride ! Ensuite, je dirais Aladdin sur MD, parce que c'est ce qui s'est fait de mieux en matière d'animation, toutes consoles confondues. L'équipe de David Perry a effectué un travail de toute beauté en compagnie de Disney. Toujours sur Megadrive, j'ai "retiendu" l'ultra rapide **Rocket Knight Adventures** : un scrolling ultra rapide et une action non-stop. Ce sera dur de résister ! Tout ça, c'était le plat de résistance. Passons maintenant aux petits fours. **Sylpheed** sur Mega CD : une oeuvre vraiment intéressante pour ce support, qui se démarque assez sensiblement des autres titres de la console. En plus, c'est hyper maniable. Pour finir, vous allez bien prendre une bouchée de **Samourai showdown** sur NEO GEO, le must en matière de combat ! Au fait, joyeux Noël !!!!


TRAZOM
SENNA-FAN NUMBER 1

TSR
L'INTELLO DE LA REDAC'

Dans la vie, d'un point de vue strictement métaphysique, il y a des choses qui m'échappent. Par exemple, comment peut-on (ose-t-on) passer Noël sans avoir ne serait-ce qu'essayé l'**Aladdin** de la Megadrive ? Non, c'est vrai, on peut vivre sainement sans l'avoir au moins essayé une petite heure. Mais l'équilibre de la balance cosmique ne serait pas en péril, si certaines personnes ne s'apprêtaient pas à passer ces fêtes de fin d'année sans héberger, dans leur humble demeure, le génialissime **Alien 3** d'Acclaim sur Super Nintendo ! Surtout que pour l'un des rares jeux à 390 F de cette machine, ça vaut le coup de faire un cadeau ! Mais sachez-le, l'Apocalypse est proche, si vous ne vous précipitez pas sur le **FIFA International Soccer de la Megadrive** ! Un jeu de football pour Noël ? Il n'y a pas d'heure pour y jouer ! Et si les jeux de plates-formes, d'action ou bien de sport ne vous inspirent que peu, si votre karma n'est pas en accord avec ce type de softs, jetez-vous donc sur **Secret of Mana** (La Légende de l'Epée Sacrée) sur Super Nes, un jeu d'aventure/action qui fait l'unanimité chez les connaisseurs. Que l'on vous mette un de ces softs dans vos souliers, et vous passerez un bon Noël, et que l'on vous les mette tous, vous passerez alors le meilleur des Noël "vidéogamiques" !



GREG
OUAIS MAN ! ZY-VA !

Cette année sera pour tous marquée d'une pierre blanche, et surtout dans un livre que j'écrirai lorsque j'aurai cinquante ans, et où je relaterai ma vie et celle des jeux qui m'auront suivi toute la vie. L'année 1993 est en effet l'année des cons, ceux qui essaient de faire croire aux jeunes que tout ce qui est nouveau est dangereux ; tous ces crétins masqués qui pensent que l'épilepsie est contagieuse et que les jeux rendent chauve et drogué (certaines cartouches refileraient même le SIDA, d'après les plus graves d'entre eux). Enfin, faut dire ce qui est, mais tous ces abrutis mystiques ne m'empêcheront jamais de jouer à **Shining Force** sur Megadrive, qui est à mon sens le meilleur jeu de cette console, suivi de très près par **Landstalker,** fabuleux et profond jeu d'aventure, toujours sur Megadrive. Explosez donc ensuite vos tympans avec le hardissime **Lords of Thunder** et faites frémir vos baffles et votre paddle avec **Dracula X-Reincarnation of Blood,** deux joyaux de la plus jap des consoles, j'ai nommé la NEC. Et enfin, la surprise de cette fin d'année : **Seiken Densetsu 2**, ou, pour les japophobes, **Secret of Mana.** Un jeu d'aventure à la Zelda, qui éclate complètement ces derniers grâce à la possibilité d'y jouer à trois simultanément. Vive eux, histoire de nous faire oublier les choux gras à venir pour cette année.

Comment passer à côté d'une merveille comme **Samourai Showdown,** surtout si vous vous sentez une âme de guerrier (et que vous possédez une NEO-GEO) ? En effet, ce jeu dégage une atmosphère gigantesque comme on n'en trouve nulle part ailleurs, l'ambiance nous plonge directement au temps médiéval où l'honneur compte avant tout. Douze combattants plus féroces les uns que les autres vont s'affronter à l'arme blanche, avec des techniques de combat époustouflantes. Un régal pour les yeux et pour les oreilles ! Sur Megadrive, le jeu le plus craquant de l'année est sans conteste **Rocket Knight Adventures.** Plus original et plus prenant, tu meurs ! L'action est omniprésente, pas une seconde de répit, les graphismes sont soignés et colorés. Bref, la totale ! Normal, c'est un jeu Konami ! Pour les fanas de "shoot" qui possèdent un Mega CD et qui veulent prendre la claque de leur vie, allez jeter un oeil du côté de **Sylpheed**, le seul jeu qui exploite ce support, et quel jeu ! Basé sur le principe du célébrissime Zaxxon (ah, le bon vieux temps !), mais remis au goût du jour (sauce 93), vous voici embarqué dans une méga-production à la Star Wars, avec des décors pré-calculés en 3D. C'est l'éclate totale ! Ahhhh, quel super Noël 1993, les amis !



TONTON STEF
LE ROI DE L'ASTUCE

3DO, JAGUAR, MEGA CD,...NOUS SOMMES LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO

Tous nos points de vente sont ouverts : Le lundi de 14H00 à 19H00. Du mardi au samedi de 10H30 à 19H00. De 11H00 à 18H00 tous les dimanches de décembre.



SHOOT AGAIN - FLANDRE
145 rue de flandre, 75019 Paris.
M° Crimée.
Tél : (1)40-38-02-38 et 40-34-36-26

SHOOT AGAIN - LECOURBE
49 rue Lecourbe, 75015 Paris.
M° Sévres Lecourbe.
Tél : (1)47-34-92-16 et 42-73-35-41

SHOOT AGAIN - LE MANS
Centre commercial République, (sous la Rép.)
Tél : 43-24-83-03

SHOOT AGAIN - VPC
Vente Par Correspondance
145 rue de flandre, 75019 Paris
Tél : (1)40-34-36-26 et 40-38-02-38

LYNX

490F

LA PREMIERE CONSOLE 16 BIT PORTABLE AU MONDE, AVEC ZOOM, SON STEREO 8 VOIES, ETC ETC... DEMENT NON !!!

Checkered Flag ....265 f
Gordo ....315 f
Jimmy Connors Tennis ....315 f
Dracula ....315 f
Tournament Cyberball ....265 f
Klax ....265 f
Lemings ....315 f
Ninja Gaiden ....265 f
Shadow Of The Beast ....315 f
Toki ....265 f
Steel Talons ....315 f
Vikings Childs ....265 f
World Clas Soccer ....265 f
Pinball Jam ....315 f
Zarlor Mercery ....195 f
California Games ....195 f
Gauntlet ....195 f
NFL Football ....Tél

MEGADRIVE 2

MEGADRIVE 2 + ALADDIN + 2 MANETTES : 995 F

MEGADRIVE 2 + STREET FIGHTER 2 + 2 MANETTES : 1190 F

Adaptateur de jeux japonais et jeux US protégés : 199 f seul, 99 f avec 1 jeu *UNIVERSAL ADAPTATOR*



DEMENT
2 jeux* d'offert pour tout achat d'une Megadrive

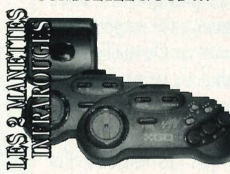


499f le Pro CDx

MEGA CD
Mega CD 2 + 1 jeu 1990f
Mega CD 2 + Pro CDX 2350f
Mega CD ....Promo
Mega CD + Pro CDX ....Promo

ACCESSOIRES
Péritel japonaise 199f
Alimentation Megadrive 199f
Arcade Power Stick 495f
Joypad Snapper 129f
4 Way Play EA 299f

JEUX CD Français
CD Sonic 395f
Ecco 395f
Batman returns 395f
Thunder Hawk 395f
ARRIVAGES REGULIERS CONSULTEZ NOUS !!!



JEUX CD d'import
Joe Montana 3 CD ....Tél
Lethal Enforcer + Pistolet ....Tél
Dracula ....Tél
Sewer Shark 395f
Silpheed ....Tél
Spiderman VS Kingspin 395f
After Burner 3 CD 395f
Time Gal 395f
ARRIVAGES REGULIERS CONSULTEZ NOUS !!!

CARTOUCHES
2020 Super Baseball 395f
Aerobiz 395f
Aladdin 449f
Asterix 395f
Battletoads 395f
Blaster Master 2 ....365f
Bubsy 395f
Crueball 395f
Flashback 395f
Flintones 395f
Formula One 395f
General Chaos 395f

Gods 365f
Gunstar Heroes 395f
Haunting 395f
Jungle Strike 395f
Jurassic Park 395f
King Of Monster 299f
Maein Wars 395f
Mortal kombat 490f
NHL Hockey 94 ....395f
Predator 2 ....395f
Ranger X 395f
Rocket Knight Adv 395f
Shinobi 3 ....395f
Smach TV 395f
Snake Rattle And Roll 395f
Street Fighter 2' 549f
Strider 199f
Sunset Riders 395f
Superman 395f
Tecnoclash 395f
TMNT 395f
Terminator 395f
Tiny Toons 395f
Ultimate Soccer 395f
Wimbledon Tennis 395f

NOUVEAUTES
F1FA Soccer 395f
Eternal Champion ....Tél
Mac Donald Land ....Tél
Cliffhanger ....Tél
Dick Vidale Basketball ....Tél
Toe Jam And Earl ....Tél

ARRIVAGES REGULIERS CONSULTEZ NOUS !!!

PROMOTIONS JAPONAISES
Alisia Dragoon 189f
Arrow Flash 99f
Art Alive 99f
Atomic Robo Kid 149f
Axis 99f



PRO 2 99 F

Badomen - Devilish 149f
Bart Simpsons US 199f
BATMAN RETURNS 189f
Battlemania 99f
beast Warriors 129f
Bonanza Broth 99f
Burning Force 99f

Cadash 199f
Chiki Chiki Boy 299f
Curse 99f
Dangerous Seed 99f
Darius 2 ....169f
Dark Castle US 149f
David Robinson 169f
DEVIL HUNTER 169f
Dynamite Duke 99f
Elemental Master 149f
Fantazy Zone 149f
Fastet One NTSC 99f
Fatman 99f
Gaiares 129f
Galaxy Force 2 NTSC 99f
Golden Axe 99f
Gomola 99f
Granada X 99f
Hell Fire 149f
Jewel MAster 99f
JORDAN VS BIRD US 149f
Kageki 129f
Magiacl Guy NTSC 99f
Marvel Land 169f
Mickey 149f
Out Run 2019 ....299f



Phelios 99f
Raiden Trad 99f
Ring Of Power US 199f
Runark 99f
Shadow Of Beast 2 US 189f
Slime World 99f
SONIC 2 ....189f
Streets Of Rage 99f
Task Force Harrier 99f
Tel Tel Stadium 99f
Thunder Pro Wretlins 99f
Tiger Heli 99f
Verytex 99f
Wadonna Forest 99f
Wani Wani World 149f
Whip Rush 99f
Wonder Boy 3 ....99f
XDR 99f
Zero Wing 129f

* Jeux d'occasions au choix parmis un vingtaine de titres, consutez nous...

GAME GEAR

GAME GEAR + Columns 595 Frs
GAME GEAR + 4 jeux 795 Frs

STAR WARS 269f
ECCO THE DOLPHIN ..269f

ACCESSOIRES
Accumulateur 299f
Loupe 99f
Sac De Transport 99f
VS Cable 99f
Alimentation 199f
CARTOUCHES
Mortal kombat 269f
WWF Steel cage 269f
Jurassic Park 269f

Streets Of Rage 2 ....269f
Cool Spot 269f
Double Dragon 299f
Green Dog 269f
GG Aleste 2 ....269f
Alien 3 ....269f
Indiana Jones 269f
Global Gladiators 269f
Ninja Gaiden 269f
Master Of Darkness 269f

Chakan 269f
Streets Of Rage 199f
Mickey Mouse 2 ....199f
Donald Duck 199f
Joe Montana Football 199f
Superman 269f
Tom Et Jerry 269f
GRAND CATALOGUE DE JEUX CONSULTEZ NOUS !!!

AMSTRAD

Ne jouez plus sur la télé de vos parents, appréciez toutes les couleurs de votre Super Nintendo ou la rapidité de votre Megadrive sur votre moniteur Amstrad, tranquile dans votre chambre. Ces adaptateurs UNIQUES sont compatibles avec toutes les consoles, aussi bien les japonaises (ou US) que les françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur CTM 640 et 644 ....249 f
Adaptateur "A-128 Plus" pour moniteur CM 14 ....249 f
Paire d'enceintes actives pour adaptateur "A-128" ....299 f
Kit complet "A-128 + paire d'enceintes" ....499 f

REPARATIONS

NOUS REPARONS VOTRE CONSOLE !
Quelle vienne du fin fond de l'Amazonie, des sommets de l'Himalalya ou du centre de la Terre, nous réparons votre console ! Rapide et efficace, notre Service Aprés Vente vous présentera un devis gratuit que vous êtes libre d'accepter.

Renseigements complémentaires au :
(1)42-73-35-41
RAPIDITE ET EFFICACITE, TELLE EST NOTRE DEVISE

ECHANGES

ECHANGEZ VOS JEUX

Découvrez des centaines de nouveaux jeux, aucune cotisation, bref aucune obligation. Plus de 1500 cartouches en stock. Des jeux de qualités en excellent état, et un service VPC rapide et simple en font un des clubs d'échanges de cartouches des plus sérieux de France.
Donnez 2 jeux 1 contre et bénéficiez d'un échange gratuit (ainsi que le port retour), ou optez pour la formule 1 jeux contre 1 en payant une modique somme.

Pour consultez la liste du stock d'échanges, tapez 3615 Shoot Again.

ATTENTION, Il n'y a pas les dernières nouveauté dans notre club.

1 JEU CONTRE 1
Super Nintendo, SFC ....100 f
Megadrive, Mega CD ....80 f
Nec Coregrafx, CD Rom ....60 f
Game Gear ....50 f
Nintendo ....50 f
Master System ....50 f
Gameboy ....50 f
Neo Geo ....30 f
............2 contre 1
2 JEUX CONTRE 1
Toutes consoles ...**GRATUIT !**

NEO GEO

NEO GEO seule : 2490F
NEO GEO + jeu : 2990F
Manette 499f
Memory Card 229f

TITRE	NEUF	LOC
2020 Baseball	690	30
Alpha Mission 2	690	30
Andro Lunos	1250	35
Art Of Fighting	1260	35
Baseball Star	590	30
Baseball Star 2	1290	35
Crossed Swoed	790	30
Blue's Journey	790	30
Burning fight	990	30
Crossed Swords	790	30
Cyber Lip	690	30
Eight Man	790	30
Fatal Fury	990	30
Fatal Fury 2	1490	40
Football Frenzy	990	30
Ghost Pilot	790	30
Puzzled	590	30
King Of Monster	790	30
King Of Monster 2	1290	40
Last Ressort	1290	40
League Bowling	790	30
Magician Lord	690	30
Mutation Nation	990	30
Nam 75	690	30
Ninja Combat	790	30
Riding Hero	790	30
Robo Army	490	30
Samourai Show	1790	50
Sengoku	990	30
Sengoku 2	1490	40
Side Kick	1490	40
SOCCER BRAWL	490	30
SUPER SPY	550	30
THRASH RALLY	490	30
TOP PLAYER GOLF	490	30
Three Count Bount	1490	40
View Point	1690	50
World Heroes	855	30
World heroes 2	1490	40
FATAL FURY SPECIAL	Tél	

LA PLUS PUISSANTE DE TOUTES LES CONSOLES EST ENFIN ARRIVEE

DISPONIBLE DES LE 4 DECEMBRE

JAGUAR™

1790 Frs

Console livrée prête à jouer, avec une manette numérique, et le jeu "Cybermorph"

La Jaguar est garantie 1 an par ATARI

LA PREMIERE CONSOLE 64 BIT AU MONDE
CA VA FAIRE MAL, TRES MAL !!!



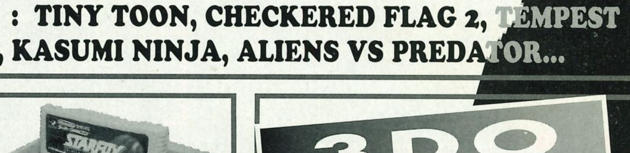
ATTENTION LES YEUX :

850 fois plus puissante qu'une console 16 bit, voici ce que peut réaliser pour vous la Jaguar : Morphing, Shading, Texture, Mapping, Effets de lumière, Effets de transparence, Déformations, 768 x 576 de résolution maximale, 850 millions de pixels seconde soit 1900 images seconde, Processeur graphique 32 Bit True Colors soit une palette de 16 millions de couleurs, Son stéréo de 44 à 250 KHZ qualité CD, ect, etc...

5 JEUX DISPONIBLES DES LA SORTIE :

RAIDEN, le célébre shoot'em up.......................Tél
CRESCENT GALAXY, le plus beau shoot'em up du monde.......................Tél
CYBERMORPH, la futur référence en simulation 3D.......................Tél
DINO DUDES, le Lemmings de la Jaguar.......................Tél
CLUB DRIVE, à voir, sans commentaire !!!.......................Tél

A VENIR : TINY TOON, CHECKERED FLAG 2, TEMPEST 2000, KASUMI NINJA, ALIENS VS PREDATOR...



SUPER NINTENDO

SUPER NES US
+ 1 jeu US au choix + 1 alimrntation
+ 1 manette + 1 adapt. universel

1390F

Découvrez le plein écran et la vraie rapidité de la console Super Nintendo.
Découvrez la Super NES US. ***SUPER NES seule...........940 f***



2 MANETTES INFRAROUGE

ACCESSOIRES

Péritel Jap US.......................299 f
Alimentation SFC.......................199 f
Rallonge 2m10.......................149 f

CARTOUCHES

2020 Super Baseball.......................449 f
Acrobat Mission.......................399 f
Adventure Island.......................449 f
Air Diver -Super-.......................449 f
Aliens VS Predators.......................399 f
Axelay.......................349 f
Back To The Futur 2.......................399 f
Battle Blaze.......................199 f
Battle GP.......................449 f
Bikuri Man -Super-.......................399 f
Bio Metal.......................399 f
Black Bass -Super-.......................399 f
Blues Brothers.......................429 f
Bowling -Super-.......................449 f
Cacoma Knight.......................369 f
Devil's Course.......................499 f
Dimension Force.......................199 f
Dirty Challenger.......................349 f
Dungeon Master.......................499 f
Dunk Star -Super-.......................429 f
F1 Grand Prix 2.......................575 f
F1 Hero -Super-.......................399 f
Family Dog.......................349 f
Flying Hero.......................399 f
Gachapon World -Super-.......................399 f
Ghouls'n Ghosts -Super-.......................399 f
Gods.......................399 f

UNIVERSAL ADAPTATOR
Découvrez les jeux japonais et US protégés.
199f seul,
99f avec 1 jeu

Gunforce.......................399 f
Home Alone.......................349 f
Home Alone 2.......................349 f
Hunt Of The Red October.......................299 f
International Tennis Tour.......................449 f
Jacky Crush.......................399 f
James Bond Junior.......................349 f
Joe And Mac 2.......................399 f
Jungle Wars 2.......................429 f
Kendo Rage.......................499 f
Lemmings.......................399 f
Linear Ball -Super-.......................369 f
Magic Johnson S. Dunk.......................399 f
Magic Sword.......................199 f
Mushya.......................199 f
Mistery Circle.......................399 f
Nigel Mansell.......................449 f
Operation Logic Bomb.......................429 f
Phalanx.......................429 f
Pilot Wings.......................399 f
Prince Of Persia.......................399 f
Rocketeer.......................369 f
Romance Of Three.......................399 f
Royal Conquest.......................449 f
RPQ Racing.......................369 f
SD Gundam.......................369 f
Septentrion.......................429 f
Street Fighter Turbo.......................490 f
Sumo Spirit.......................399 f
SWIV -Super-.......................449 f
Sylvalion.......................429 f



Tazmania.......................399 f
Thunder Spirit.......................399 f
Tom And Jerry.......................369 399

Super Famicom

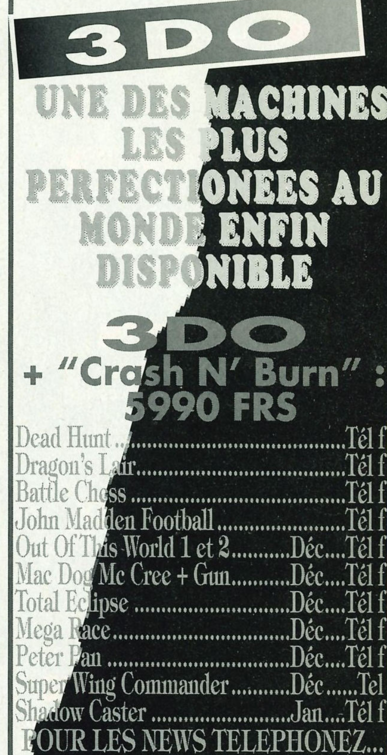
Valis -Super-.......................429 f
Vegas Stake.......................399 f
Waga Land 2.......................149 f
Wayne's World.......................369 f
Wings 2.......................399 f
Wolf Child.......................369 f
World Champion Boxing.......................369 f
WWF 2 -Royal Rumble-.......................549 f
Xardrion.......................429 f
Y's 3.......................199 f
Yoshii And Cookies.......................399 f
Zombies Ate My Neighbors.......................399 f
Captain America.......................369 f
Cool Spot.......................399 f
Utopia.......................399 f

NOUVEAUTES

Empire Strike Back.....Tél
Fatal Fury 2.................Tél
Art Of Fighting...........Tél
Turtle Tournament Fight...........................Tél
Side Pocket.................Tél
World Soccer '94.........Tél

ARRIVAGES DE NEWS REGULIEREMENT TELEPHONEZ NOUS...

ATTENTION : BAISSE DE PRIX SUR TOUS LES JEUX SUPER FAMICOM, CONTACTEZ VOTRE POINT DE VENTE LE PLUS PROCHE...



3DO

UNE DES MACHINES LES PLUS PERFECTIONEES AU MONDE ENFIN DISPONIBLE

3DO + "Crash N' Burn" : 5990 FRS

Dead Hunt.......................Tél f
Dragon's Lair.......................Tél f
Battle Chess.......................Tél f
John Madden Football.......................Tél f
Out Of This World 1 et 2..........Déc....Tél f
Mac Dog Mc Cree + Gun..........Déc....Tél f
Total Eclipse..........Déc....Tél f
Mega Race..........Déc....Tél f
Peter Pan..........Déc....Tél f
Super Wing Commander..........Déc......Tel
Shadow Caster..........Jan....Tél f

POUR LES NEWS TELEPHONEZ...

BON DE COMMANDE PRIORITAIRE A DECOUPER PUIS A RETOURNER REMPLI UNIQUEMENT A :"*SHOOT AGAIN VPC, 145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS.*

Nom.......................
Prénom.......................
Code Postal.......................
Ville.......................
....
Adresse.......................
....
....
Téléphone.......................
Date.......................

Je désire le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
...	...	...
...	...	...
...	...	...
...	...	...
...	...	...

Port (pour toute commande de console rajouter 30 Frs)...... 35 F
Paiement au facteur (+35 f).......................
MONTANT TOTAL ....

Je désire faire l'échange suivant :
O Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
O Je donne 2 jeux contre 1et bénéficie de la gratuité des frais de port retour de l'échange.

Je donne en 1er.......................
2 ème.......................
3 ème.......................
4 éme.......................
Je désire en 1er.......................
2 ème.......................
3 ème.......................
4 ème.......................
5 ème.......................
6 ème.......................
7 ème.......................
8 ème.......................
9 ème.......................
10éme.......................

ATTENTION, la reprise des jeux est limitée en fonction du stock d'échange disponible. Renseignez-vous bien avant tout envoi, le retour d'un échange non possible est à la charge de notre clientèle.

Je joint à ma commande : O Un chèque, O Un mandat lettre, O Je prèfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de frais de port à ma commande. Je possède : O Un adaptateur pour les jeux étrangers. O Une Megadrive française, O Une Megadrive japonaise, O Un Mega CD 1 ou 2 francais, O Un Mega CD 1 ou 2 japonais, O Une Super Nintendo, O Une Super Famicom ou Super NES, O Une Game Gear, O Un Gameboy, O Une Neo Geo, O Une Nec, O Autre



VERSION FRANÇAISE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

EDITEU R • ELECTRONIC ARTS
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE • 16 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 A 4 (SIMULTANEMENT)
CONTINUES • PASSWORDS



- Le jeu à quatre en simultané.
- De nombreuses options.
- Très jouable.



- Difficile de jouer en passes.
- Le réalisme n'est en somme que moyen.



15 — GRAPHISMES
Difficile de trouver un jeu de foot magnifique, pourtant, tout est impec.



16 — ANIMATION
Ni trop lent, ni trop rapide, simplement excellent.



16 — MANIABILITÉ
Tackles, têtes, tirs, passes... tout est absolument okay.



19 — SON/BRUITAGE
Le public est là pour vous soutenir, et les bruitages assurent !



UN MONDE FOOT, FOOT, FOOT !

L'événement était à marquer d'une pierre blanche : Trazom venant en tenue de footballeur -de l'équipe du Brésil bien entendu-, dans nos beaux locaux. Olivier s'était, pour sa part, laissé tenter par les couleurs des Girondins de Bordeaux, prétextant que cette équipe portait le nom de sa boisson favorite. On se demande encore ce que c'est que le Girondin comme boisson ? Et tout ça pourquoi ? Eh bien pour se mettre autour de FIFA International Soccer ! Il a tout d'abord fallu choisir les équipes. Et z'yav Y'a pas le PSG ! Normal, il n'y a que des équipes nationales ! Brésil, Canada, France, Allemagne, Qatar etc... Avec aussi une équipe des meilleurs joueurs sous les couleurs d'Electronic Arts. Toute la rédaction est venue voir le petit prodige de l'éditeur américain. Jeu en ligue, en tournoi, en match simple, plus les éliminatoires de la Coupe du Monde 94... Tout est là ! Même les véritables couleurs de maillots ou les différents types de terrains (sec, humide, pluvieux...). Seuls les noms des joueurs sont des pseudonymes ressemblants, droits élevés d'utilisation oblige. Mais le fin du fin, l'exquis de l'exquis, c'est la possibilité de jouer à quatre en même temps. Quatre joueurs dans une même équipe, deux contre deux, ou bien trois contre un (lâche, mais rigolo !)... Quel plaisir de latter Trazom, Olivier et Linos ! Mais l'important, c'est de rester fair play. Eh, Linos, lâche ce grand couteau !!!



Lorsqu'on vous dit qu'on retrouve les meilleures équipes du monde, cela ne veut pas dire que les moins bonnes sont absentes ! Un petit coup d'oeil sur les statistiques de l'équipe du Qatar, avant de commencer la partie... On va presque croire que la France n'est pas mauvaise !

superstar joypad

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



On ne peut pas dire que le terrain soit petit. Pourtant lorsque la délégation chinoise a aligné 427 joueurs, ça n'a pas marché, et sans l'avantage du nombre, on ne peut pas dire que les Chinois assurent au football...



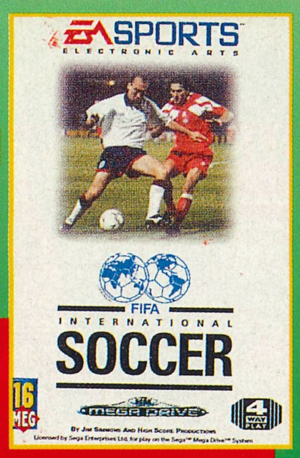
Après John Madden et le NHLPA, voici le jeu de foot qui se joue à quatre en même temps ! Avec toute la rédaction, on s'est éclaté comme des malades. Les deux principales équipes étaient Linos-Trazom contre AHL et moi ! Le dernier jeu à avoir eu autant de succès, ici, c'était Bomber Man ! Outre le fait que le jeu utilise le 4 Way Play d'Electronic Arts (qui n'est pas le quadrupleur Sega, celui pour Gauntlet, attention), la bande sonore restitue parfaitement l'ambiance du stade. Le public chante, hurle et bouge dans les gradins qui ne s'écroulent pas. Les plus exigeants trouveront peut-être que le réalisme n'est pas total, car marquer du milieu de terrain, c'est assez peu crédible -sauf pour Chris Waddle, mais c'est autre chose...-. Autre détail, il est difficile de jouer en passes, et l'on a tendance à faire du tir systématique. Pourtant, les actions spectaculaires se succèdent, et on s'éclate à fond ! Néanmoins, attention en tournoi ou en ligue, le niveau de difficulté est très bas, ça se finit rapidement. Mais bon, c'est un incontournable, et sans aucun doute le meilleur jeu de football sur console.

T.S.R.

La faute est sifflée, le coup-franc est indiscutable ! Si vous aimez les tirs directs et les buts marqués en pleine lucarne, c'est ici l'occasion de fusiller le gardien. Cartons rouges et jaunes sont eux aussi présents pour améliorer un réalisme déjà très présent.

Suivez, étape par étape, le déroulement de cette Coupe du Monde. Après la phase passionnante des éliminatoires en poule, la compétition commence vraiment, jusqu'à la victoire finale ! Dommage qu'il n'y ait pas plus de difficulté.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Si je vous dis que depuis qu'Electronic Arts nous a dévoilé cette petite merveille de programmation -dans les locaux mêmes de Joypad, on y joue dès que l'on a un moment de libre-, vous comprendrez aisément notre enthousiasme. Pour moi, pour nous tous désormais, Fifa EA Soccer est le jeu de football le plus osé techniquement, le plus réussi graphiquement, le plus jouable, et certainement le plus convivial qu'il nous ait été donné de voir ! En fait, c'est le plus grand jeu de football de toute l'histoire des jeux vidéo ! Rien que ça ! Pourquoi ? C'est simple : la vue est en 3D isométrique, donc confort visuel. Les bruitages sont fabuleux de réalisme, avec choeurs anglais et tout le reste. Les sprites sont énormes et bien dessinés. Le nombre d'équipes est énorme, et le fin du fin, c'est la possibilité de jouer à quatre simultanément, grâce au "4 Way Play" d'Electronic Arts ! Remarquable sur toute la ligne, un "sans faute" magistral, et un cadeau inoubliable pour les fêtes !

TRAZOM



Aucune erreur possible, la faute dans la surface de réparation est sanctionnée par un penalty ! En mode tournoi, les prolongations, en cas d'égalité, seront suivies non pas par les tirs au but, mais par la méthode "sudden death" : le premier qui marque gagne !



Tout est paramétrable ! Les différentes formations, bien sûr, mais aussi la stratégie de jeu (offensive ou défensive), ou bien aussi la couverture du terrain (plus de joueur en attaque ou en défense ?). De quoi atteindre un méga-réalisme de la mort, qui tue en t'explosant le ballon dans la chetron. Yeh !



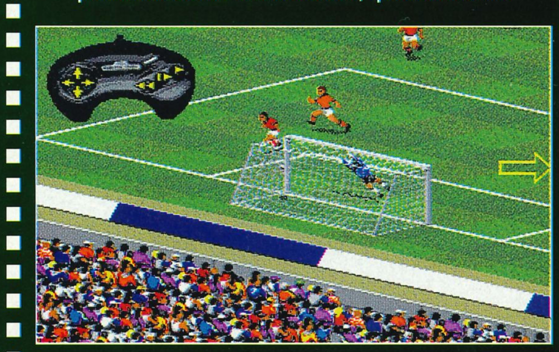
Le ralenti est nécessaire pour suivre avec exactitude l'action ! C'est un Olivier en pleine forme qui part la balle au pied, en évitant le joueur adverse. Quelle classe, cet Olivier !



Décidément, rien ne semble pouvoir arrêter ce numéro 17, qui file vers la surface de réparation, laissant derrière lui l'équipe adverse !



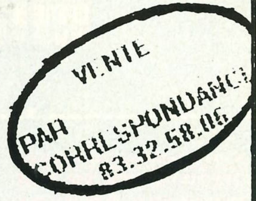
Il entre dans les dix-huit mètres, évite de justesse un tackle, pour aussitôt tirer au but ! Aaaah, que d'émotions !



C'est le but ! Imparable, malgré le plongeon du gardien ! C'est le K.O. pour la modeste équipe de Hong Kong !







48 rue HENRI POINCARE 54000 NANCY.

TEL:83.32.58.06.

S.NES(us): 815 F

+DRAGON BALL Z 2 OU STREET FIGHTER TURBO | 1290 F

MEGA DRIVE 2(us.fr.jp):

+ ROCKET KNIGHT :949 F
+ ALADDIN :990 F
+TINY TOON:949 F

MEGA CD 2:+ SONIC CD: 1990 F
MEGA CD 2:+PRO CDX+HOOK CD

MEGA MAN X
549 F



DRAGON BALL Z NEW:590 F

TOUTES LES NEWS DE NOEL SONT LA.

S.NES:
empire stricke back: 499 F
goemon fight 2: 549 F
dragon ball z 2 action game+ adaptateur:480 F
tween bee adv: 590 F
street fighter 2 turbo+adaptateur 490 F
fatal fury2: 590 F
bastard: 549 F
mega man x: 549 F

MEGA DRIVE:
aladdin: 389 F
sonic pinball: 449 F
fifa inter...:449 F
street fighter 2': 489 F
dracula cd: 499 F
sonic cd: 390 f
silpheed cd:449f
dune cd: 449 F
virtua racing:499

3DO

VOUS VOULEZ UNE 3 DO POUR NOEL ? ALORS RESERVEZ LA VITE AU:83.32.58.06

3 DO R.E.A.L: 5500 F.

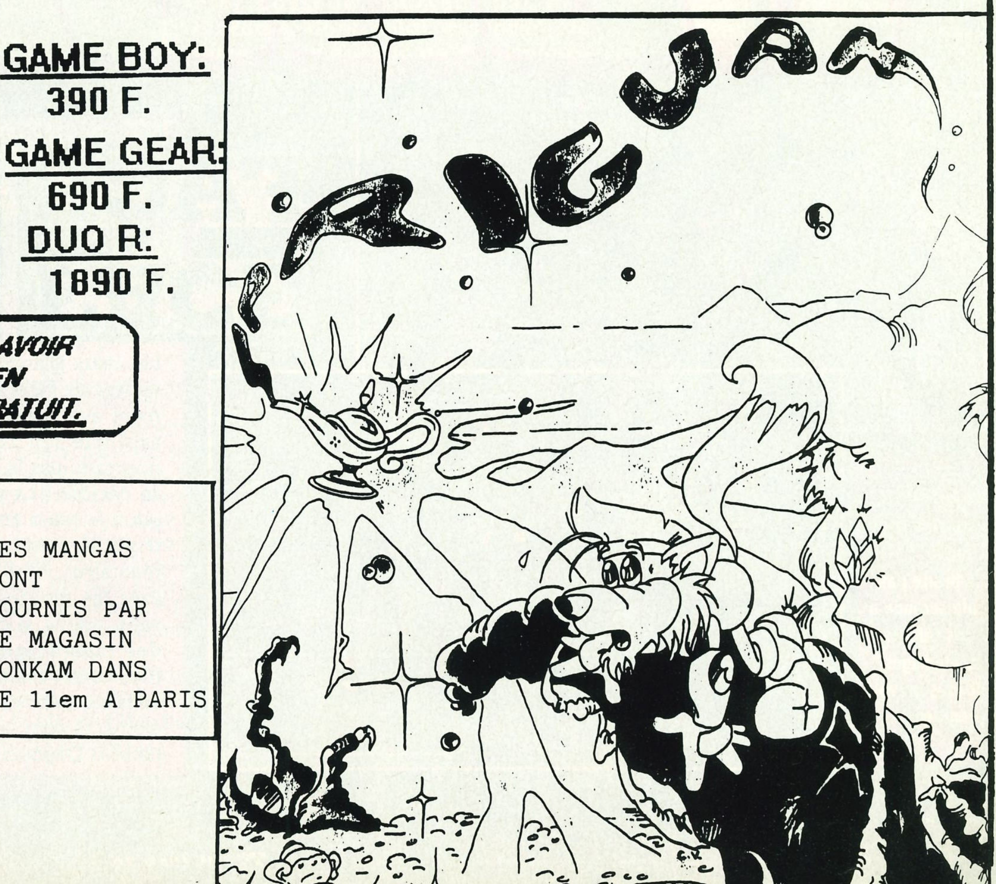
NEO GEO: 1999 F.

GAME BOY: 390 F.

GAME GEAR: 690 F.

DUO R: 1890 F.

APPELEZ VITE POUR AVOIR NOTRE CATALOGUE EN COULEUR!!IL EST GRATUIT.



UNE TONNE DE GOODS DISPO POUR NOEL.
K 7 VIDEO A - DE 200 F
MANGAS A - DE 40 F
FIGURINES A 110 F
CD VIDEO A - DE 500 F
POSTERS A - DE 100 F

LES MANGAS SONT FOURNIS PAR LE MAGASIN TONKAM DANS LE 11em A PARIS

NEO GEO:
SAMURAI SHODOWN: 1549 F
FATAL FURY SPECIAL: 1590 F

Megadrive

SENSIBLE COMME L'AFFAIRE VALENCIENNE-MARSEILLE !



A vous de faire les équipes dont vous avez toujours rêvé. Si vous êtes un spécialiste, vous pourrez entrer tous les véritables noms de la Fédération ! De quoi retrouver les vedettes ! Vous pouvez même choisir les couleurs de votre équipe ou le nom de l'entraîneur ! Allez, Sochaux !

Après avoir fait des ravages et avoir séduit les fans de foot les plus exigeants sur Amiga ou bien encore sur PC, le très célèbre jeu de Renegade, Sensible Soccer nous fait une entrée magistrale sur la Megadrive. La Super Nintendo, ou encore le Game Boy, ne devrait pas tarder à suivre le même chemin. Est-il bien nécessaire de rentrer dans les détails ? Sensible Soccer est une simulation de football en "vue de dessus". Un classique, me direz-vous, puisque déjà Kick Off, l'ancêtre, se présentait sous cette forme. Ce qui a su faire la renommée de Sensible, c'est ça richesse. Un jeu en championnat ou en coupe hyper complet, que l'on peut suivre facilement. Vous pourrez aussi modifier vos équipes comme bon vous semble et faire jouer un Papin dans l'équipe des Seychelles ou alors de Sarcelles (et z'yav yo men ! Je vais te géman !) que vous aurez créée ! Sensible, c'est le jeu de football qui s'adapte aux désirs du joueur.

SENSIBLE SOCCER

La faute est sifflée, et tout comme dans FIFA Soccer, l'arbitre n'hésite pas une seule seconde à sortir ses cartons. Jaunes et rouges, ils sont tous prévus au programme.

FACE À FACE

SENSIBLE SOCCER CONTRE FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Les deux grands jeux de football de cette fin d'année ! Les grands sprites de FIFA Soccer, la possibilité d'y jouer à quatre simultanément avec pépé et mémé contre l'hyper maniabilité de Sensible, ainsi que son caractère très réaliste... il y a de quoi hésiter ! Et pourtant, pas le temps ! Eh oh, amico ! Noël approche, il faut vite se décider ! Le petit inconvénient de FIFA Soccer, c'est qu'il faut, pour le jeu à trois ou quatre, se procurer le quadrupleur (Electronic Arts et non celui de Sega), ainsi que deux manettes supplémentaires, d'où un certain investissement ! Maintenant, si vous avez les moyens et les joueurs sous la main, why not ? Maintenant, même si ces sprites sont beaucoup plus petits, et qu'il y a des ralentissements, Sensible procure son plein d'émotions (l'émotion est à 5,45 le litre). Rapide, réaliste mais pas parfait, Sensible permet au joueur de créer ses équipes de A à Z ! Les éléments sont là, difficile de trancher, c'est le goût qui prime (voir tableau Dégoûts et des couleurs) !

REVOYONS LE RALENTI!


L'action part du milieu du terrain avec une passe très longue.

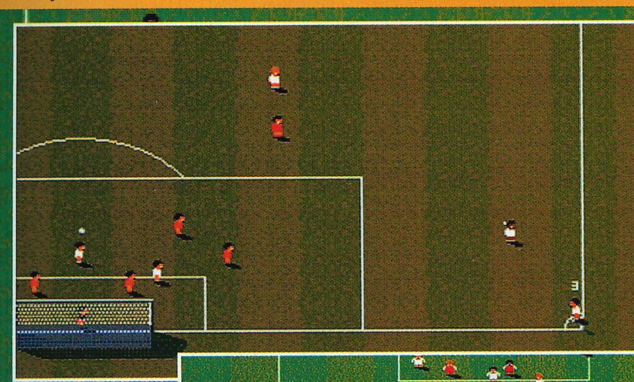

Un petit contrôle de la balle accompagne la réception.


L'attaque est lancée sur les buts ! Les joueurs fondent sur la défence adverse.

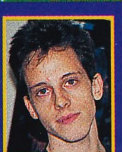

Fantastique ! Il entre dans la surface et tente de prendre la défense de vitesse !


C'est le tir boulet de canon ! La gardien plonge !


Non, le tir de Trazom était imparable ! Le pro de Sensible était en action.


Corner : une façon US de dire médecin légiste. Lors des corners ou des coups-francs, n'hésitez pas une seule seconde à faire des balles brossées, ou bien encore à lever la balle afin de lobber le gardien ! Alors que FIFA ne propose que peu de véritables effets de balle, Sensible Soccer les possède quasiment tous.


A l'approche de la Coupe du Monde 94 aux Etats-Unis, les jeux de foot fleurissent de plus en plus sur Megadrive. Après FIFA Soccer, désormais référence en la matière, Sensible Soccer nous a tous bluffés. Venu tout droit de la version micro, ce jeu de foot hyper fun (ouais z-y av !) est loin d'être pulvérisé par le produit d'Electronic Arts. L'opposition de styles, comme entre deux équipes, est ici flagrante. Ainsi, FIFA est beaucoup plus réaliste que Sensible. Ce dernier possède pourtant pas mal d'atouts, dont celui, essentiel, de faire jouer autant de perssonnes qu'il y a d'équipes ! Et il y en a un paquet. Le seul reproche -que je lui faisais déjà sur micro- est qu'il risque de vous lasser assez vite. Seul, le jeu n'a pas grand intérêt. C'est tout de même un foot très sympa ! Ce qui est plus que rare.
TRAZOM


Tout est dit ou presque sur Sensible Soccer. Un réalisme omniprésent (et non pas ovni-présent, c'est pas du E.T., mais du foot!), une maniabilité exemplaire, une animation très rapide et enfin l'opportunité pour le joueur de créer de A à Z ses propres équipes. Bref, de quoi adapter le jeu à vos moindres désirs. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on s'éclate un max avec Sensible, surtout lorsque l'on participe à un championnat. A propos, la sauvegarde est bienvenue, parce que 38 matches de suite, c'est fatiguant ! Autre atout du jeu, son niveau de difficulté bien supérieur à celui de FIFA. Conclusion, on joue beaucoup plus longtemps, même si l'on ne participe pas à quatre simultanément.
T.S.R.



La Redac' droit au but

Difficile de trancher entre les deux petites merveilles que sont Sensible Soccer et FIFA Soccer. Alors, pour vous aider, je suis allé faire un tour dans nos locaux afin de vous donner la tendance (et non pas la température, environ 37°) de la rédaction. Alors Robby Sensible ou FIFA?

ROB : "Sensible pour le championnat où l'on peut s'éclater à 60, et FIFA pour le jeu spectaculaire !".

TRAZ : "FIFA pour son réalisme et sa super ambiance délire!".

TONTON STEPH : " Y'en a qu'ont essayé FIFA, ça c'est très bien passé".

GREG : "Ca ne vaut pas Dragon Ball Z Soccer contre Ninja Spirit Football".

OLIVIER : "Pour le fun, rien ne vaut FIFA".

LINOS: "Deux jeux, c'est bien, mais c'est qu'on a pas le sou, chez Pad. Ou alors, si c'est gratuit, pour pas gâcher!"

SENSIBLE SOCCER

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
GENRE • FOUTEBAULE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • JUSQU'A 64 SUCCESSIVEMENT
CONTINUES
SAUVEGARDES


- On peut créer ses propres teams de A à Z.
- Une maniabilité impec.
- Le nombre d'équipes!

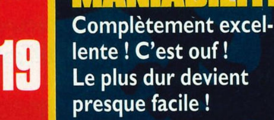

- Les sprites sont un peu petits, on aime ou on n'aime pas.
- Le gardien est parfois un peu bourré, on se demande ce qu'il fait.



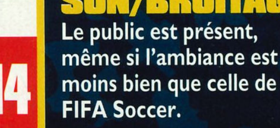


GRAPHISMES 15
Les sprites sont petits, mais malgré ça, on distingue bien les couleurs de peau et de maillots.

ANIMATION 15
Très rapide. Dommage qu'il y ait parfois quelques ralentissements.



MANIABILITÉ 19
Complètement excellente ! C'est ouf ! Le plus dur devient presque facile !



SON/BRUITAGE 14
Le public est présent, même si l'ambiance est moins bien que celle de FIFA Soccer.



Super Nintendo






TABLEAU COMPARATIF

	SENS. SOCC.	SENS. SOCC.	FIFA	CANTONA
MACHINE	MD	SN	MD	SN
GENRE	Simulation	Simulation	Simu/arcade	Arcade
GRAPHISME	xxx	xx	xxxx	xxx
BRUITAGES	xxx	xx	xxxxx	xxx
ANIMATION	xxxx	xxx	xxxx	xxxxx
MANIABILITE	xxxx	xxx	xxxx	xxxx
REALISME	xxx	xxx	xxx	xxx
PASSES	xxxx	xxxx	xxx	xxx
TIRS	xxx	xx	xxx	xxxx
JEU DE TETE	xxx	xxx	xxx	xxx
CARTONS J&R	OUI	OUI	OUI	OUI
BLESSURES	NON	NON	NON	NON
REPLAY	OUI	OUI	OUI	OUI
VRAIS NOMS	NON	NON	NON	OUI

Nota : Les notes sont mises sur un maximum de 5 étoiles.

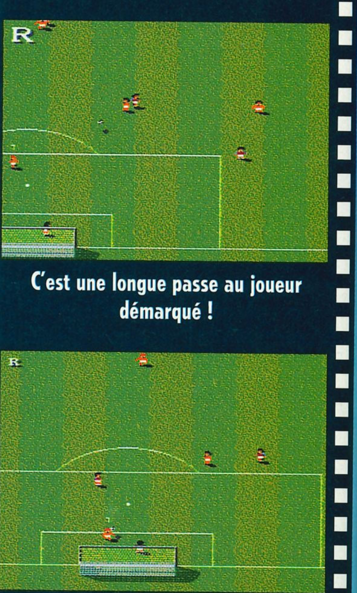


SENSIBLE SOCCER CONTRE ERIC CANTONA FOOTBALL CHALLENGE

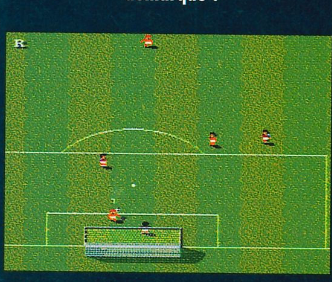
Autant le dire d'entrée, ECFC possède tous les avantages du Sensible Soccer et cumule même quelques "plus" non négligeables. Pas de surprise, par conséquent, sur le vainqueur de ce challenge. Non seulement, il est possible de créer ses propres équipes et d'y intégrer les joueurs de votre choix, mais les joueurs qui sont déjà en mémoire existent véritablement. De plus, Eric Cantona propose autant d'équipes internationales que Sensible Soccer, et permet aussi au joueur de faire une coupe ou bien un championnat. Seulement, là, impossible de jouer à 40, le championnat se fait seul. Enfin, pour achever Sensible, Cantona est aussi mieux animé et plus maniable. Il n'y a pas de photo, ça tombe bien, on n'a plus de pellicule (NdRobby : Whouua la vanne !).



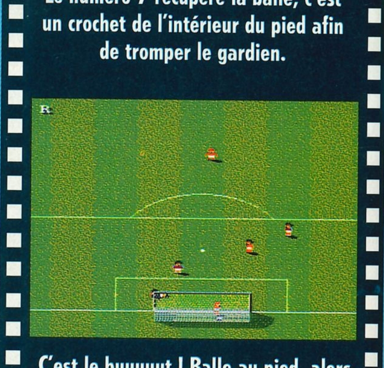
Un petit contrôle, et du coin de l'oeil, il voit son coéquipier détaché, près de la surface de réparation.



C'est une longue passe au joueur démarqué !



Le numéro 7 récupère la balle, c'est un crochet de l'intérieur du pied afin de tromper le gardien.



C'est le buuuuut ! Balle au pied, alors que le gardien plonge, pris à contre-pied, il entre dans les buts ! Fantastique !



Après chaque but, cette scène apparaîtra à l'écran. Inutile et passablement laid.



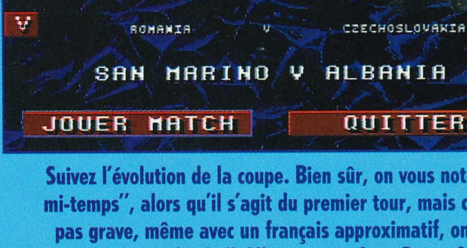


Des touches parfois étranges, puisque le joueur qui lance la balle se prend de temps à autre pour Superman. La balle va loin, très loin, beaucoup trop loin...

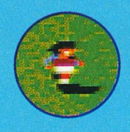


Après avoir joué à la version MD, pour laquelle TSR et moi-même ne tarissions pas d'éloges, il faut dire ce qui est : nous sommes tombés de haut lorsque nous avons (re)découvert le même jeu sur SN. Tout semblait tellement différent ! Les passes sont un peu moins précises, les tableaux écrits dans un français approximatif, et les sprites un peu écrasés. En gros, on prend beaucoup moins de plaisir, parce qu'on a l'impression que ce Sensible-là a été légèrement bâclé. Fait à la va-vite, quoi ! Honnêtement, je vous recommanderai plutôt Eric Cantona Football sur cette console. L'action y est plus soutenue, et les défauts beaucoup moins nombreux. Que voulez-vous, toutes les consoles ne peuvent pas se permettre de posséder un "FIFA Soccer" !

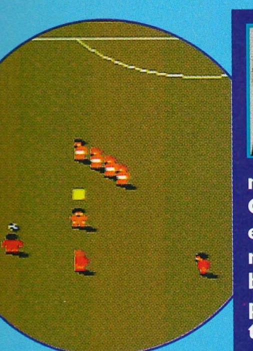
TRAZOM



Suivez l'évolution de la coupe. Bien sûr, on vous note "1re mi-temps", alors qu'il s'agit du premier tour, mais ce n'est pas grave, même avec un français approximatif, on peut jouer au football. N'est-ce pas, Jean-Pierre ?

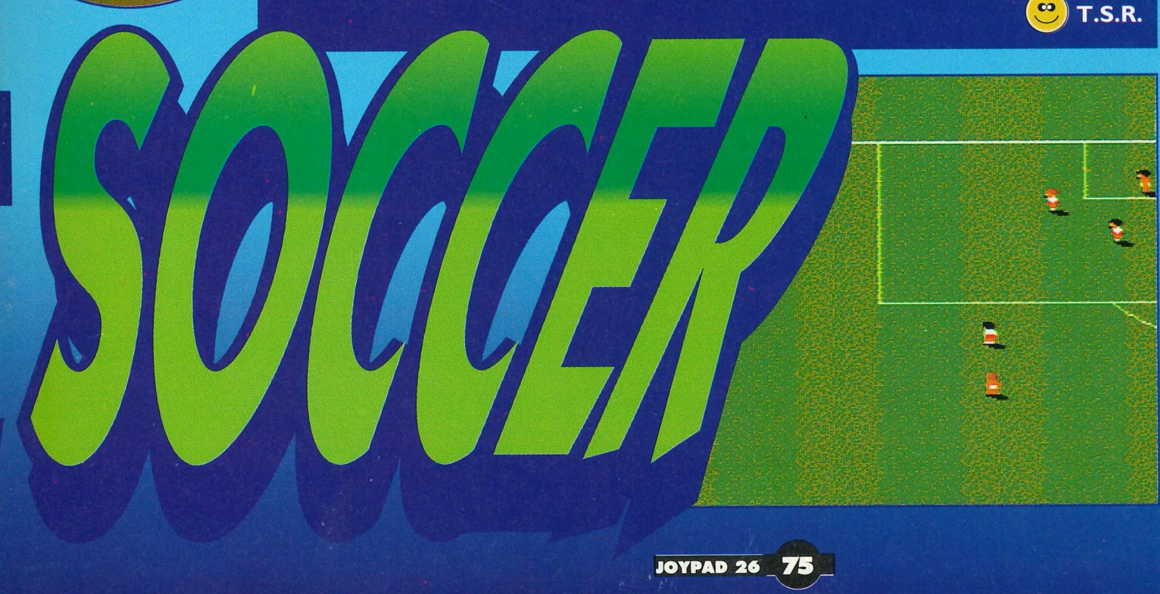




A peine sorti du Sensible Soccer de la Megadrive, nous nous jetons, l'homme au maillot de l'équipe du Brésil (Traz) et moi-même, sur la version Super Nintendo. On se dit : "il y aura peut-être plus de couleurs ? peut-être de meilleurs sons ?". Eh bien, on se plante devant l'écran, on regarde, on écoute, on joue... Immense déception. On a bien cru que Traz allait ranger ses crampons et son beau maillot. On commençait à s'habituer à le voir arriver fringué comme ça... C'est une surprise, mais cette version Nintendo ne semble être qu'une copie en moins bien, de la version Megadrive. Point important, la maniabilité est nettement moins bonne ! Il est beaucoup moins facile de faire des effets de balle par exemple. Les sons ne sont presque pas changés, alors que la machine permettait de mieux faire, et les graphismes suivent la même pente. Eric Cantona Football Challenge reste donc la référence football de la Super Nintendo.

T.S.R.



SENSIBLE SOCCER

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
NOMBRE DE JOUEURS • DEUX EN SIMULTANÉ. UNE FOULE EN ALTERNÉ.
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
CONTINUE • SAUVEGARDE



- Une animation excellente et une bonne gestion de la 3D.
- Une excellente ergonomie.



- Des sons qui ne sont pas à la hauteur de la machine.
- Une visualisation de l'action restreinte.





GRAPHISMES 14
Ils demeurent sommaires, c'est un peu normal vu le genre de jeu.

ANIMATION 15
Le jeu donne l'impression d'être moins fluide, côté animation, que son homologue MD.

MANIABILITÉ 15
Bien moins bonne que la version Megadrive. C'est dommage !

SON/BRUITAGE 15
Un public discret, qui ne hurle pas toujours au bon moment de l'action.



Megadrive

NOS AMIS DE CLIMAX...

Voici le départ de votre aventure : à peine arrivé sur l'île de Mercator, Lyle (euh pardon, "Nigel") s'est endormi un peu malgré lui, après une chute de plusieurs dizaines de mètres. Revigoré par la magie de sa nouvelle ami Friday, il repart à la conquête des trésors tant convoités.



Eh bien sans déc', il était bien temps, car depuis plus d'un an que ce hit est sorti au Japon, la version anglaise se faisait attendre... enfin, non personne ne l'attendait en fait, et je sais même pas pourquoi je parle de ce jeu, non laissez-moi, je.... Vous vous souvenez tous de ce brave héros accompagné de sa succube (petit démon féminin) qui partait, la tête pleine de rêves et d'espoirs, en vue des trésors du roi Nole ; pour tout vous dire, à part le nom du héros, rien n'a changé !

Alors qu'en est-il de ce jeu, eh bien pour le savoir, il vous suffit juste de suivre Lyle (euh pardon, "Nigel") dans ses chasses aux trésors, et surtout dans les pages qui vont suivre (haha, crochet, excellent !).

superstar joypad

Landstalker

Voici l'entrée de la première grotte où devrait se trouver un homme capable de répondre à ses questions.

Dans cette grotte, il rencontrera des ennemis et y affrontera son premier boss. Une sorte de parcours initiatique, en fait.



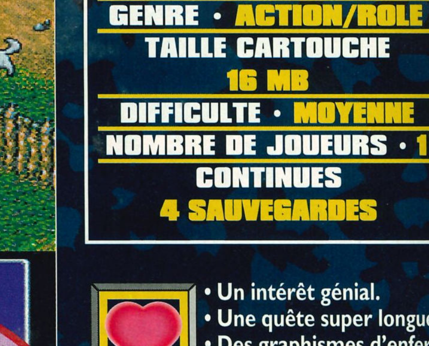
Voici Prospero, un vieil ami de Friday, qui expliquera à notre héros que des tas de streums hideux surveillent de près les possessions dudit défunt roi.

La Super Nintendo a SON jeu d'aventure par excellence, à savoir Zelda. La PC Engine en possède également une tripotée, de même que le Game Boy ou la NES. Seule la Megadrive était en rupture totale avec ce genre particulier (en mettant de côté Shining Force, qui est un jeu de rôles)... jusqu'à aujourd'hui ! Désormais, il faudra compter avec ce véritable chef-d'œuvre. Doté d'un scénario béton (très longue présentation), ainsi que d'une quête grandiose, les amateurs de recherche en tout genre vont se régaler. Dans un monde largement aussi vaste que celui de Zelda, mais tout de même linéaire, les acheteurs potentiels vont en avoir pour leur argent ! Ici, il ne s'agira pas seulement de résoudre des énigmes à tour de bras, il faudra également être un bon au joypad pour franchir des passages ô combien délicats. Landstalker est tout simplement le meilleur jeu d'arcade/aventure disponible sur Megadrive ! Un must à ne pas rater. Avant Noël, ça tombe bien !

TRAZOM

LANDSTALKER THE TREASURE OF KING NOLE

EDITEUR · SEGA/CLIMAX
GENRE · ACTION/ROLE
TAILLE CARTOUCHE
16 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
4 SAUVEGARDES



- Un intérêt génial.
- Une quête super longue.
- Des graphismes d'enfer.
- Des sons à mourir.
- Un nouveau concept.



- Le nom ridicule du héros pourquoi ne pas avoir gardé Lyle ? Avec "Nigel" on a l'impression de jouer avec un pilote de F1.



GRAPHISMES 18
Beaux, magnifiques, chatoyants, euh, prenez votre dico des synonymes, quoi !

ANIMATION 18
Jamais un seul pet de travers, non jamais... l'animation du héros est par-faite.

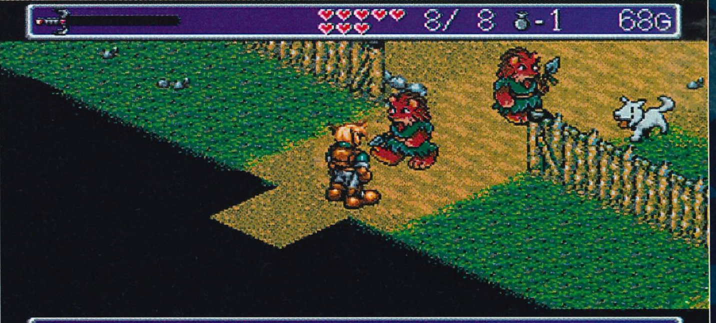
MANIABILITÉ 16
Au premier abord, les déplacements en 3D ne sont pas évidents.

SON/BRUITAGE 17
En voilà des mélodies qui bercent les oreilles... Hmmmmm que c'est agréable !

GLOBAL 97%

Et hop, je sens qu'on va encore me sauter dessus avec des haches tranchantes, mais ce jeu est le meilleur jeu sorti à ce jour sur Megadrive (Shining Force restant hors-concours) ; c'est bien simple, on ne peut pas ne pas se dire, en voyant ce jeu, que c'est le "Zelda" de la MD. Comment ne pas acheter ce jeu, surtout lorsqu'on est conscient de sa réalisation merveilleuse, de son intérêt fabuleux et de ses musiques délirantes ? Et encore, j'oublie ce magnifique concept qu'est le DDS 520. En fait, un seul mot suffit pour comprendre ce que vaut ce soft : Climax. Climax, qui est un éditeur intelligent, ne sort qu'un jeu par an. Mais, à chaque fois, LE jeu de Climax fait toujours partie des meilleurs produits de l'année. Alors, compris ? GREG

De retour au village, il apprend alors que la fille du chef a été enlevée par les habitants du village d'à-coté, qui sont sous l'influence d'un dieu païen et méchant.



Mayor: Nigel! A terrible tragedy
occurred soon after you l...

Ne pouvant pas entrer dans le village, Lyle se faufile alors derrière des arbres et pénètre dans le village inaccessible, où il assiste à un sacrifice. Mais finalement, la victime va être transférée ailleurs.

*: Thump... ...mpa, yo!
Sac... ...eficial,
n... ...rtificial,

Will you be spending the night?
Yes No

Flora se trouve donc dans le temple de l'est. Pour y aller, il faudrait d'abord penser à sauvegarder votre partie, au lieu de courir comme un jeune chiot imprudent (et ne mangez pas le canapé de Mammy !).

Une fois dans le méchant village déserté, invitez-vous donc chez le chef, et volez-lui sa statuette. Elle permettra d'ouvrir la porte de la grotte.

Found Idol Stone.

La grotte se trouve à l'est. Il faudra traverser un marais pour y accéder. Attention, le pont n'est pas très solide !

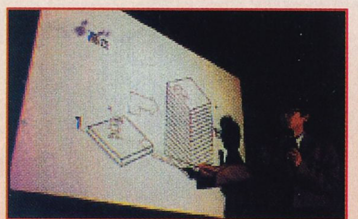
Et hop, actionnez la porte de la grotte avec la tête de la statue, et vous serez en mesure d'entrer. Dans cette grotte, vous affronterez vos premières épreuves et vos premières énigmes... Sachez tout de même que ce niveau est assez facile, le pire est à venir.

THE MAKING OF Landstalker

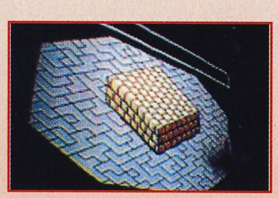
C'EST EN SEPTEMBRE 1992 QUE CLIMAX A PRÉSENTÉ SON PROJET DE JEU AUX PATRONS DE SEGA ; DÉMONSTRATIONS ET PROJECTIONS DE DIAPOSITIVES À L'APPUI, CES SACRÉS GAILLARDS ONT BIEN RÉUSSI À EMBALLER LE COEUR DES BIZNESSMEN JAPONAIS. MAIS BON, LE CHIFFRE DES VENTES DE SHINING FORCE AURAIT AMPLEMENT SUFFI.



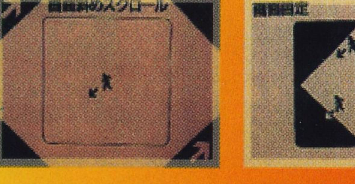
DDS 520
Diamond Shaped Dimension System



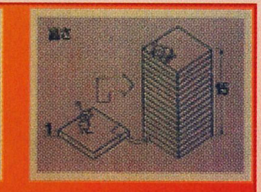


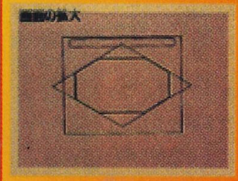


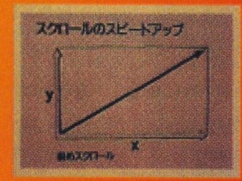
Ici, on voit le délégué de climax, qui est aussi le programmeur principal, expliquer le principe du DDS 520 : les objets sont dessinés à plat dans un premier temps, puis le relief bénéficie de "remises à niveaux", afin que le personnage puisse monter des escaliers ou passer derrière un obstacle. C'est ce que l'on appelle une "quarter view", un peu sous le même angle de vue que Solstice sur NES ou Equinoxe sur S NES.



















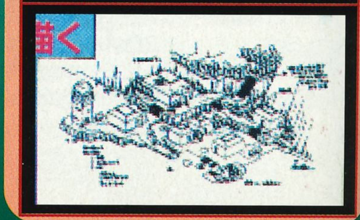
Ici, les concepteurs du jeu expliquent, photo à l'appui, que la perspective choisie pour la représentation graphique de landstalker est celle permettant de reproduire au mieux un décor en 3D composé de divers éléments (routes, constructions, vallonnements).

Là, le graphiste nous explique comment on passe d'un croquis à la version finale du village : dans un premier temps, un croquis est fait au crayon avec un "carré" pour échelle. Tout ceci est tracé et vérifié à nouveau par un dessinateur professionnel. Puis les dessins sont réalisés en 3D fil de fer sur un ordinateur très puissant ; après cela, le dessin va être transformé en 3D surfaces pleines. Cette opération est appelée "phase de modeling".
Quand tout ceci est terminé, le dessin en 3D est divisé en carrés, valeur-échelle du dessin de base. Puis les carrés sont remplis suivant leur texture (herbe, brique, mur, fenêtre, bois, etc...).











"AU NOM DE LA LOI" CONTRE "JE REVIENDRAI"!



EDITEUR • VIRGIN GAMES
GENRE • ACTION 2019
TAILLE CARTOUCHE • 16 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
CONTINUES • 3



Si l'on retrouve toute la panoplie du petit Terminator illustré, on ne manque pas de voir aussi les grands méchants du film Robocop (ici, les deux, si je ne me trompe pas). Comme ça, pas de jaloux.

Incroyable, mais bien évidemment vrai, deux des plus grandes vedettes du cinéma d'action SF, se rencontrent. Qui dit "héros qui se rencontrent" dit "choc explosif". C'est mathématique. C'est comme si vous preniez ce qu'il y a de plus mauvais au monde, et un film de Jean-Luc Godard : vous vous rendriez alors compte que le premier n'était pas si mauvais que ça. Mathématique, une fois encore. Le réseau Skynet a encore fait des siennes ! Les Terminators sont partout, détruisant ce qu'il reste d'humanité. Mais, du fin fond de Détroit, le flic le plus incorruptible de la planète, Robocop, débarque. Son but : détruire l'ordinateur principal du réseau Skynet. Contre humains rebelles et Terminators, le flic mi-homme mi-robot avance inlassablement. Avec des sons infernaux et de l'action gore comme vous n'en avez jamais vu, ce duel entre machines du futur pourrait bien ne pas vous laisser indemne.



- Un grand nombre de niveaux.
- Des sons excellents.
- Les décors et les sprites sont dans le ton des deux films.



- C'est un peu linéaire.
- Peu d'ennemis différents, en fin de compte.

16 — **GRAPHISMES**
On retrouve des éléments des deux films, on aime ou non. Nous on adore.

16 — **ANIMATION**
A noter la présence de quelques ralentissements, lorsqu'il y a du monde.

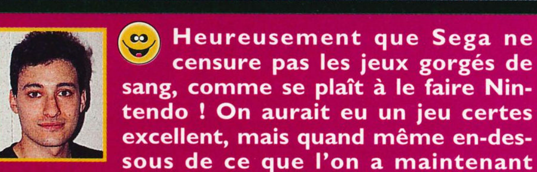
17 — **MANIABILITÉ**
Malgré son allure un peu coincée, le justicier de Détroit ne pose aucun problème.



18 — Musiques et bruitages, le tout assure. Avec des voix digit, rares, mais suprêmes.







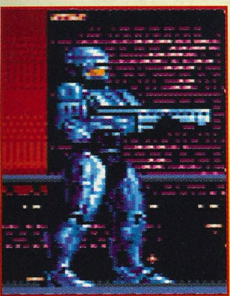
Heureusement que Sega ne censure pas les jeux gorgés de sang, comme se plaît à le faire Nintendo ! On aurait eu un jeu certes excellent, mais quand même en-dessous de ce que l'on a maintenant avec cette bénéfique hémoglobine. Et ce n'est pas être morbide ou complètement détraqué que d'aimer un jeu qui pousse le réalisme à un niveau aussi haut. Que voulez-vous, on a du sang en nous, c'est comme ça et puis c'est tout ! De toute façon, le jeu possède la meilleure "excuse" qui soit : il est très bon ! Le personnage répond à merveille aux commandes, et les digits vocales, ainsi que l'ambiance en général, rendent le programme encore plus "gore" ! On regrettera juste trop de linéarité ; un zeste d'aventure aurait été le bienvenu. Encore un bon point pour les "boss", souvent énormes et très bien animés. Robocop vs Terminator est un jeu pour adeptes de la gâchette, mais à proscrire aux âmes sensibles !

TRAZOM

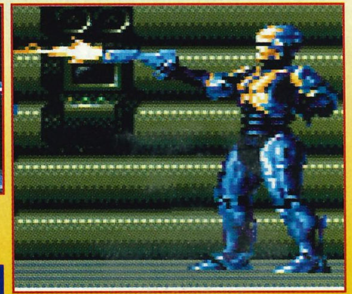








PAN! DANS L'OEIL



Si l'on s'amuse autant avec Robocop vs Terminator, c'est que l'on ne se contente pas d'exploser tous les ennemis qui apparaissent à l'écran, que nenni ! C'est beaucoup plus subtile que ça. On les tue de plusieurs façons différentes. C'est là, le truc ! Le résultat reste le même (une flaque de sang), mais avec autant d'armes différentes, c'est très "fun".

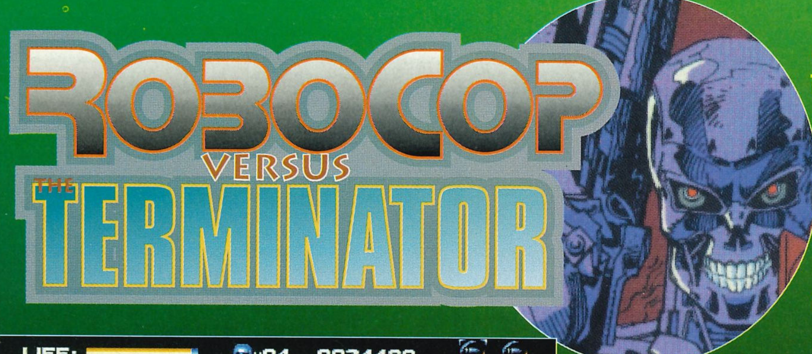
Un seul moyen pour être certain que ce T800 est mort : attendre qu'il explose. Là, il y a de fortes chances qu'il se relève pour vous en mettre plein les dents.

OCOP
US
IATOR

FACE À FACE

Dans la série "j'avance en butant tout le monde", ces deux softs de chez Virgin déménagent un brin. Fait incontestable, la cartouche de 8 MB a du mal à tenir tête à celle de 16 MB ! Les graphismes de Rob. vs Ter. sont bien supérieurs à ceux du Term. Les sons aussi ne font pas le poids chez le Term. De ce challenge, sur lequel il n'est pas nécessaire de s'éterniser, il ne faut retenir qu'une seule chose : si vous avez aimé The Terminator, vous adorerez Robocop vs Terminator.

ROBOCOP VS TERMINATOR CONTRE TERMINATOR





Ce n'est pas un T800 qu'il vous faut battre, mais une armée toute entière ! Rien qu'ici, contre deux T800, la partie sera rude ! Bon courage !

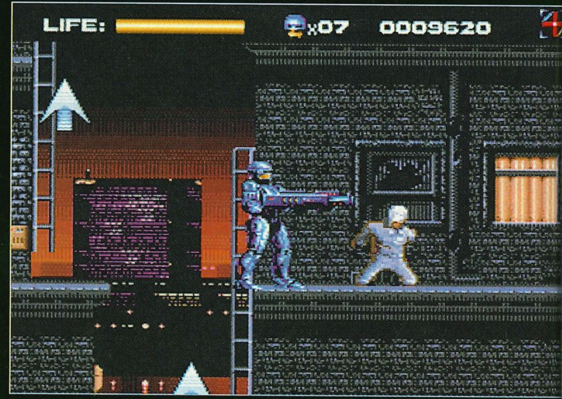




Dans n'importe quelle position, le massacre ne cesse pas. En montant aux échelles, en sautant, en s'agrippant à un filin... Robocop tire ! Vous allez vous rendre compte que le tir automatique sur les manettes est une excellente invention.

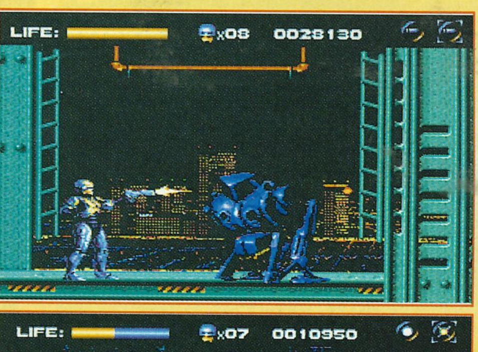


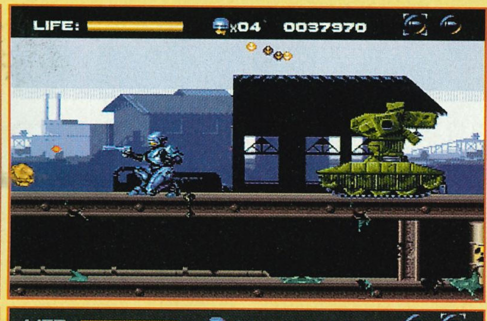
Selon les niveaux, Robocop reçoit des instructions prioritaires. Il vous faut soit éviter des cuves de liquide toxique, soit libérer (comme ici) des otages, soit détruire des radars ou bien encore des Terminators rouges et ainsi de suite. Il y a même un niveau où l'ordre est de rester en vie (just stay alive !).

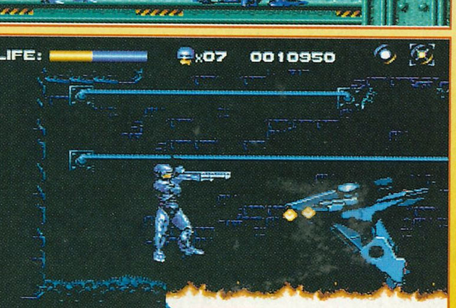


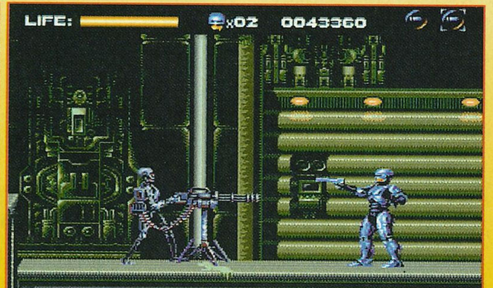
DES BOSS QUI CABOSSENT!

Histoire de vous stimuler un peu, voici quelques-uns des boss qu'il vous faudra affronter. Dommage qu'ils ne soient réellement redoutables, mais certains d'entre eux valent tout de même le voyage. Si vous n'avez jamais vu Robocop s'en prendre plein les dents -il suffit pour ça de voir le II (aïe!) ou le III (beurk "Mes amis m'appellent Murphy")-, l'occasion est arrivée !











L'idée semblait un peu farfelue de faire un Robocop vs Terminator. C'est vrai, c'est un peu comme faire "King Kong" contre "Godzilla" ou "Dracula" contre le loup-garou. Généralement, le résultat est déplorable. Pour une fois, surprise, le jeu est très loin d'être mauvais. Des sons qui assurent et qui montrent que la Megadrive se débrouille très bien dans le domaine, des graphismes superbes dont les fans se délecteront sans aucun doute, et de l'action comme on en voit rarement (c'est presque l'overdose !). Le seul reproche que l'on peut faire à ce jeu, est son aspect un peu linéaire. Mais, c'est un beat/shoot them up, il ne fallait pas non plus vouloir du fin. Les niveaux sont, en outre, nombreux, et en niveau "killer", la partie est rude, comme il faut. Et surtout, ne soyez pas "petit", et jetez votre Action Replay pour jouer ! Brûlez-le pendant que vous y êtes ! Robocop contre Terminator, deux titans qui créent l'événement.

T.S.R.

PAF! PAF! PAF!

SEGA LANCE LE PREMIER JEU
DE COMBAT AÉRIEN ÉQUIPÉ D'APPAREILS
A DÉCOLLAGE VERTICAL.



enfin disponible sur megadrive



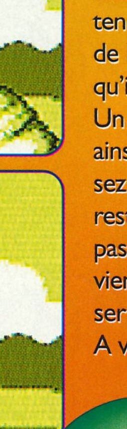
C'EST PLUS FORT QUE TOI

3615 SEGA

Game Boy

PANG, T'ES MORT (FACILE) !





Pang est un drôle de jeu, avec un drôle de nom ! Les habitués des salles d'arcades connaissent bien le petit bonhomme qui lance des filins pour exploser des ballons. Déjà sorti sur Super Nintendo, ce jeu d'action pure débarque sur les petits écrans de la Game Boy. Le but du jeu est relativement simple, puisqu'il s'agit de faire éclater des ballons en leur tirant dessus. Un ballon qui se fait toucher se divise en deux plus petits, et ainsi de suite, jusqu'à une avalanche de ballons... Vous finissez un tableau quand tous les ballons on disparu. Bon, il en reste toujours des microscopiques, mais le jeu ne les prend pas en compte. Muni, dans un premier temps, d'un filin qui vient traverser l'écran verticalement, vous pouvez customiser ensuite votre arme, grâce à des bonus trouvés çà et là. A vous de tirer, je gonfle les ballons !...

PANG





PANG

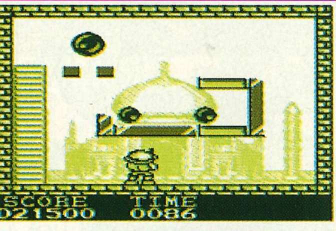
EDITEUR	HUDSON/SONY
GENRE	ARCADE
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX	17
CONTINUE	NON

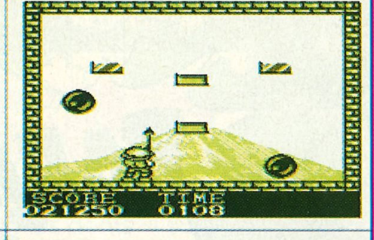


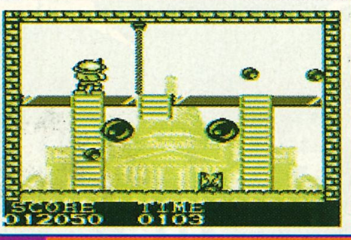
- Une excellente adaptation d'arcade.
- Une excellente réalisation technique.
- Un jeu de tableau et d'action original.

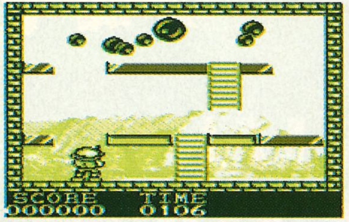


- Un jeu qu'on adore ou qu'on déteste.
- Une durée de vie limitée.

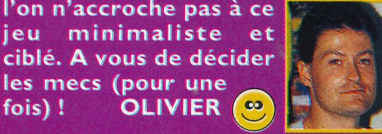


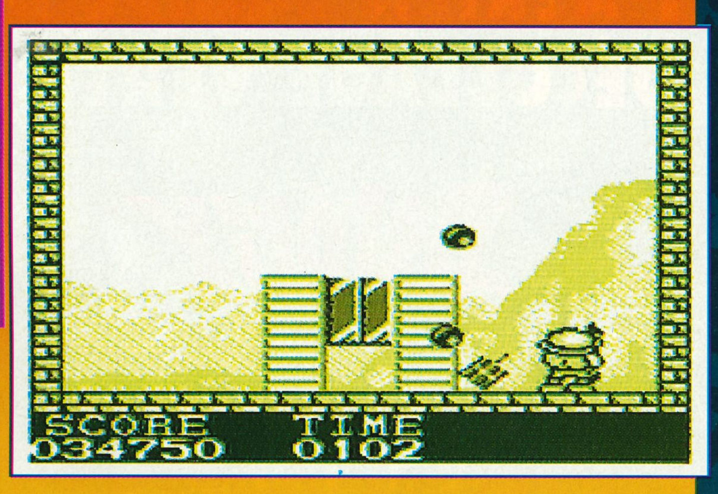






Pang est un sacré jeu d'arcade de la mort. En tout cas, il m'avait bien éclaté lors de sa sortie en salle. Après des milliards d'adaptations, le voici enfin sur Game Boy. Le testeur Game Boy est content, car il aime le jeu original. Par contre, le testeur est un peu déçu, car le jeu a pris un léger coup de vieux. Disons que les fanatiques du jeu aimeront toujours autant, mais que les autres risquent de rester sur leur faim. La réalisation est pourtant excellente, et l'on retrouve l'esprit de Pang en arcade. En fait, Pang, on adore ou on déteste. Moi, j'adore, mais je conçois que l'on n'accroche pas à ce jeu minimaliste et ciblé. A vous de décider les mecs (pour une fois) ! OLIVIER





A chaque ballon éclaté, apparaissent deux autres ballons plus petits. Dans certain cas, un item-bonus apparaît, comme des bâtons de dynamite, ou une arme, ou un réveil, ou une choucroute ou un Trazom en sucre, ou un TSR gonflable, etc...



GRAPHISMES — 12

Les graphismes ne sont pas ce qu'il y a de plus important dans le jeu. Les décors de fond sont sympa.



ANIMATION — 14

Les sprites sont souvent très nombreux, et l'action ne ralentit pas. Il faut dire que le jeu se déroule sans scrolling.

MANIABILITÉ — 14

La maniabilité est bonne, mais Pang vous déroutera dans son déroulement. Il faut s'habituer à son principe.

SON/BRUITAGE — 13

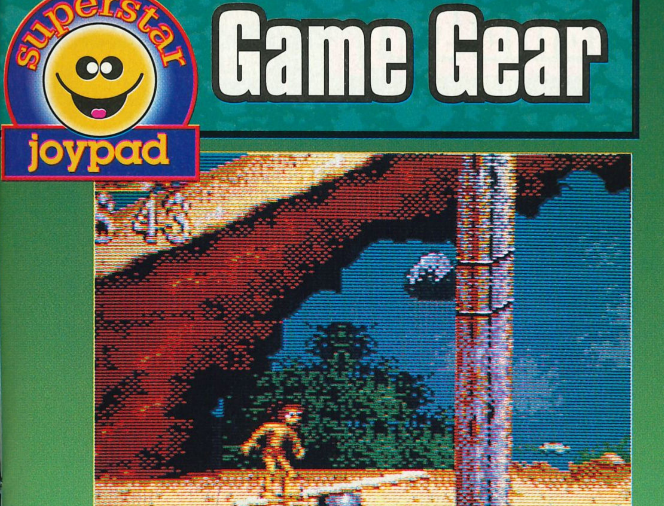
Les sons ne sont pas vraiment de bonne qualité, et les thèmes pas assez rigolos quand on connaît le genre de jeu.





superstar joypad

Game Gear

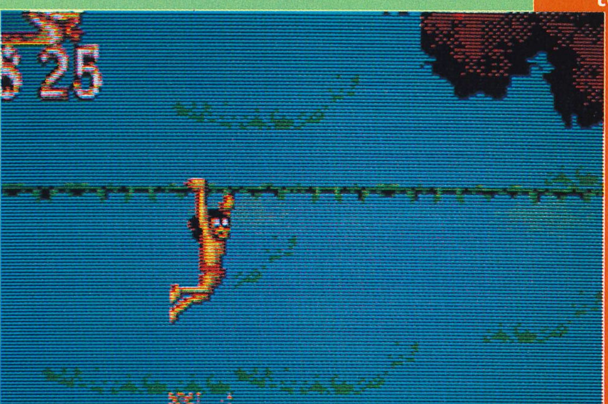


A l'aide de ce tremplin improvisé, vous allez pouvoir accéder à des niveaux inaccessibles à mains nues. Puisqu'on vous dit que vous ne risquez rien !

LE LIVRE de la JUNGLE

LA JUNGLE EN FOLIE !

Vous connaissez tous Mowgli, le célèbre petit enfant élevé par ses amis les animaux de la forêt. D'ailleurs, à l'heure qu'il est, on ne sait toujours pas qui est responsable de son abandon ! De toute façon, ce n'est pas vraiment le propos. Car notre héros aux muscles parfaits doit se débrouiller seul pour accomplir diverses missions. Un être si petit, seul dans une si grande forêt, vous imaginez le calvaire ! C'est comme si on lâchait Greg, seul, en plein milieu de Joypad, il se perdrait le bougre ! Heureusement que des âmes charitables (je vous fais grâce des noms) s'occupent de son cas, qui n'est certes pas désespéré, mais tout de même, pas loin de l'être. Enfin, tel Greg, le pôvre Mowgli a encore beaucoup de pain sur la planche. Pour commencer, il doit récolter huit gemmes !



Agrippé à une liane, tel le Tarzan des temps pas modernes du tout, vous sentez une sensation de vertige monter en vous. Seule votre volonté vous permet de résister...

Voici donc les fameuses Gemmes à attraper. Allez, je me lance : Gemme ou Gemme pas ?

Il n'est pas besoin de long discours pour vous faire comprendre ce que vaut réellement ce Livre de la Jungle. Si je vous dis David Perry, vous allez tout de suite acquiescer. Eh oui, le superbe créateur d'Aladdin sur Megadrive est également à l'origine du projet Livre de la Jungle chez Virgin ! Une fois de plus, il a mis dans le mille. Une fois de plus, ce jeu est une véritable merveille que vous vous devez de posséder. Je sais bien qu'il y a des tonnes de nouveautés en ce moment, mais ne nous plaignons pas trop, et savourons ces instants de bonheur comme il se doit. Entre Astérix, Mickey 2 et maintenant le Livre de la Jungle, le choix est très dur, mais une seule solution valable s'impose : il faut tous se les procurer ! J'ai dit !

TRAZOM



LE LIVRE DE LA JUNGLE

EDITEUR • VIRGIN GAMES
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • 1





- De superbes animations du personnage.
- Des musiques d'enfer !
- Une difficulté progressive.
- Une maniabilité très aisée.



- Rien du tout !

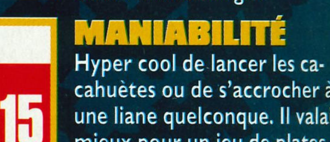


GRAPHISMES 17
Si vous connaissez le dessin animé, vous devriez apprécier ces décors à leur juste valeur. Ils le méritent tellement !

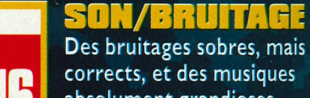
ANIMATION 16
Du pur David Perry, c'est-à-dire quasiment parfait. Seuls les sauts peuvent sembler incohérents, mais dessin animé oblige !



MANIABILITÉ 15
Hyper cool de lancer les cacahuètes ou de s'accrocher à une liane quelconque. Il valait mieux pour un jeu de plates-formes...



SON/BRUITAGE 16
Des bruitages sobres, mais corrects, et des musiques absolument grandioses. Ah, si on pouvait brancher la GG sur une chaîne !





LA SIMULATION DE RICHARD "GEAR"

GEAR WORKS	
EDITEUR	SONY IMAGESOFT
GENRE	REFLEXION
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	PASSWORDS

Super ! Après Tesserae le mois dernier, voici encore un nouveau casse–tête de la mort qui tue ! Les jeux de réflexion et de prise de tête me manquaient depuis la grande époque Kwirk. Evidemment, les graphismes ne sont vraiment pas attractifs, mais c'est le genre qui veut ça. Par contre,

GEAR WORKS

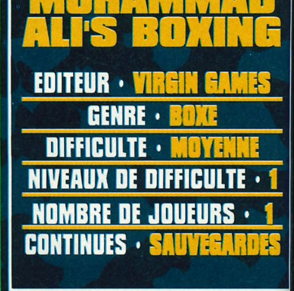
bravo aux développeurs qui ont réussi à faire tenir ce jeu sur un petit écran monochrome. Côté variété de jeu, les engrenages tournent, voilà, voilà ! Pas d'effets spéciaux, pas de scénario compliqué, mais simplement de la logique et de la réflexion. Après une légère prise en main (vous ferez un effort cette fois, vous lirez la doc !), vous manierez les divers éléments avec facilité. Le jeu n'est vraiment pas compliqué à comprendre, et il vous occupera pourtant de longues heures, tant les problèmes deviennent insurmontables... Facile à comprendre donc, mais difficile à mettre en pratique. Le but est simple : il faut relier une centrale à une turbine, grâce à des engrenages de toutes tailles. Lorsque la liaison a été réalisée, vous avez gagné et vous passez au niveau suivant. Toute la difficulté réside dans le placement des engrenages : vous ne pouvez placer ceux–ci que d'une certaine manière, pour qu'ils tournent. Un petit engrenage pourra faire tourner un plus gros, à condition que ce dernier soit placé en diagonale à côté du petit. Il faut donc anticiper, réfléchir et ne pas oublier les petits bouffeurs d'engrenages, que vous pouvez toujours bombarder si ces derniers vous font des misères. Gear Works est un jeu pour les accros de la prise de tête, ceux qui passent des heures à tenter de résoudre des problèmes logiques. Je pense, par exemple, à Trazom qui se demande ces jours–ci si Senna sera vraiment à sa place chez Williams–Renault. Quel casse–tête !
OLIVIER





Game Boy

ADRIENNE !



Même si le jeu commence par une superbe image et la musique de Rocky, je ne me suis pas laissé avoir, oh la ! Les options sont pourtant, là aussi, bien sympa, avec la possibilité de jouer en combat simple ou en championnat du monde, de choisir le nombre de rounds, l'intervention de l'entraîneur ou pas, de choisir son cham-



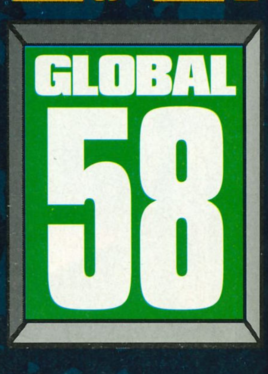
MUHAMMAD ALI'S BOXING

pion ou de l'éditer. On peut même sauvegarder le jeu pour le reprendre plus tard. Les graphismes des sprites des boxeurs sont assez bien réussis, mais alors, où est le problème ? Eh bien, on s'ennuie beaucoup trop rapidement : les boxeurs sont affreusement raides sur leurs pattes et les coups inlassablement les mêmes. C'est dommage, car certains coups sont réalistes et la simulation a été travaillée pour vous permettre de comprendre qu'il ne s'agit pas d'appuyer bêtement sur le bouton en frappant sans arrêt. On se rend compte qu'il faut doser ses coups, être toujours placé au millimètre près pour qu'un coup porte vraiment. Sur ce point, la simulation est réussie, mais c'est bien le seul car même si on dose ses mouvements et ses coups comme un vrai boxeur, cela n'est pas assez varié pour valoir le coup. Je rappelle qu'un jeu vaut 250 balles et qu'il se doit d'être attractif à la longue. J'ai été déçu par cette boxe de Virgin (Gremlin, en fait), j'en connais une bien meilleure sur la machine.

Olivier



14 GRAPHISME
13 ANIMATION
11 SON/BRUITAGE
12 MANIABILITE





"Un jeu très prenant"

Joypad magazin

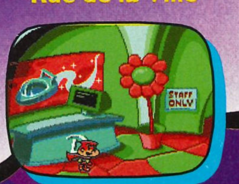
Electrochocs



Rue de la Ville



La poste



L'usine



Detroitica



Lumière de la nuit

"Il n'y a pas besoin d'y regarder à deux fois pour ne découvrir que des qualités"

Joypad magazin

"Cosmic Spacehead est de la graine de hit"

Joypad magazin

Prouve que la Terre Existe...

Rejoins Cosmic, le premier extra terrestre, dans une aventure de folie autour de l'univers. Aventure et Arcade sur 32 niveaux! A toi de résoudre les énigmes délirantes, d'utiliser les personnages loufoques que tu rencontreras tout au long des 300 écrans du jeu, tous déments, de frissonner en traversant les champs d'astéroïdes, de flipper en conduisant les astromobiles et de fritter les robots d'ailleurs. Exclusivement pour les amateurs de sensations fortes.







DISPONSIBLE SUR:

Amiga, PC, N.E.S.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE ASSUREE PAR

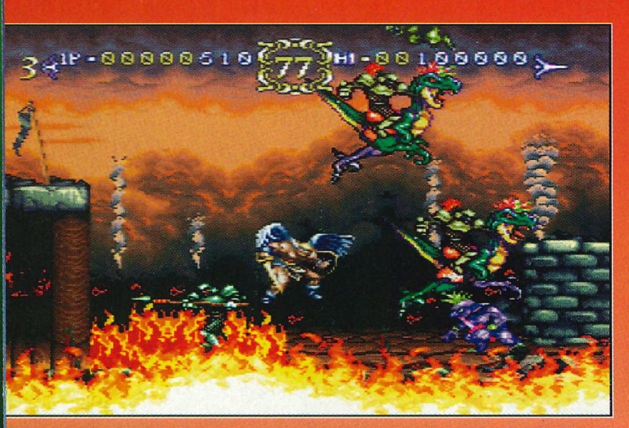


CENTRE D'ACTIVITES DE L'OURCQ
45 RUE DELIZY 93692 PANTIN CEDEX
TEL: 1 48105555 FAX: 1 48912912

Codemasters™

I COMME ICARE !

Tanzra refait parler de lui... et en mal ! Accompagné par 13 démons (ça porte malheur !), ce dernier a décidé de prendre à nouveau le pouvoir par la force. Très remonté contre cette horde de lardons à la langue fourchue, vous décidez de reprendre du service dans la lutte contre le mal. Vous avez trouvé une nouveauté par rapport à Actraiser : vous vous êtes fait implanter des ailes, histoire de draguer les minettes entre deux combats, car elles adorent le look angélique... 14 mondes à délivrer vous attendent avec des boss de fin et de mi–niveaux et des ennemis intelligents. Contrairement à Actraiser, il ne s'agit plus de se taper un morceau de niveau en combattant des ennemis, et de simuler la reconstruction d'un village. Cette fois, il s'agit d'action 100 %, et l'intelligence des ennemis est démoniaque. Vous devrez souvent recommencer pour étudier les tactiques des monstres et de leurs boss. Cela ne devrait pas trop vous poser de problèmes, vu la taille de vos mus-cles. Quoique la taille des boss soit plutôt impressionnante (genre la moitié d'un écran) ! Allez, bon courage et n'oubliez pas d'utiliser la magie, ça sert pour toucher à distance...



LE DELIRE VISUEL D'ACTRAISER 2

C'est la mode Jurassic et vous pouvez admirer les splendides montures tyranosaures REX aux crêtes de punks ! Méfiez-vous de ces ennemis à pattes, car ils vous poursuivent d'écran en écran jusqu'à ce que vous vous en débarrassiez. Et même après les avoir tués, vous vous payerez les cavaliers devenus piétons.



Cette créature verte baveuse ne paraît pas spécialement méchante, mais sachez qu'elle arrive par les airs et qu'elle vous fonce dessus sans que vous ne puissiez rien faire. Admirez, au passage, les décors d'arrière-plan, ça sent les sports d'hiver !

ACTRAISER





COMMENT UTILISER SON BOUCLIER ?

A chaque fois qu'un ennemi (ici, des boss de mi-niveaux) vous bombarde de bonbons acidulés à la chaleur, il suffit de parer les coups avec le bouclier.

FACE À FACE — ACTRAISER CONTRE ACTRAISER 2

Enix a fait très fort avec cette suite car tout le monde attendait exactement la même chose, c'est–à–dire des phases action et de la simulation. Actraiser 2 ne propose que de l'action, et après la petite déception, on réfléchit et on se dit que, finalement, on n'a pas vraiment perdu au change. Les graphismes sont encore plus beaux et les pouvoirs du héros, terrifiants (8 magies différentes et la possibilité de voler). De plus, il ne s'agit pas de foncer bêtement en blastant tout ce qui bouge. Non, il faut avancer avec prudence et étudier les ennemis (à chaque fois plus intelligents). Les face–à–face avec les boss et les mi–boss sont, à ce propos, complètement géniaux avec des tactiques toujours plus compliquées. Bref, le jeu est plus beau, plus long (dans les phases action) et plus complet, même s'il ne propose pas les phases de simulation du premier volet.



VU ET DISPO CHEZ COIN OP

DES BOSS AUSSI BEAUX QUE DANGEREUX !

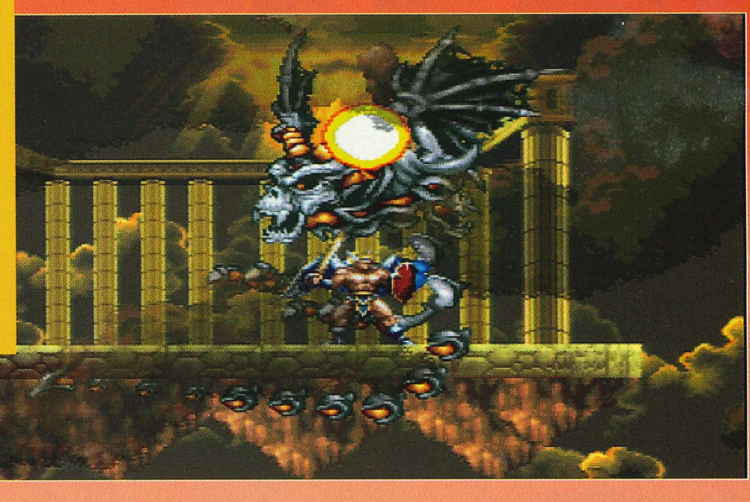


Vous défierez la mort sur son nuage et devrez faire attention de ne pas vous faire aspirer par le nuage qui se prend pour Kirby.





Dans la vie, on doit se prendre de gentilles baffes dites "baffounettes", des baffes moyennes et des méga-baffes-de-la-mort-qui-tuent-zy'av-j'y-crois-pas. Avec Actraiser II on se retrouve dans la... je vous laisse deviner... la seconde position. Eh oui, ce n'est pas la méga-claque. Pourtant, fait incontestable, ce jeu possède des musiques génialissimes et vous permet de vous balader dans des niveaux non seulement nombreux, mais d'une beauté féerique. Bah alors, qu'est-ce qui cloche ? Alors qu'Actraiser premier du nom se présentait sous la forme avantageuse non pas de Cindy Crawford (NdRobby : On rêve T.S.R. ?), mais bel et bien d'un jeu d'action/réflexion, Actraiser II ne conserve que la phase action. Il s'agit donc d'un beat them up comme vous en aurez déjà vu dix mille, à la différence près que celui-ci est véritablement très très beau. A voir, non pas comme la suite d'Actraiser, mais comme un bon beat them up, rien de plus. T.S.R.



R 2

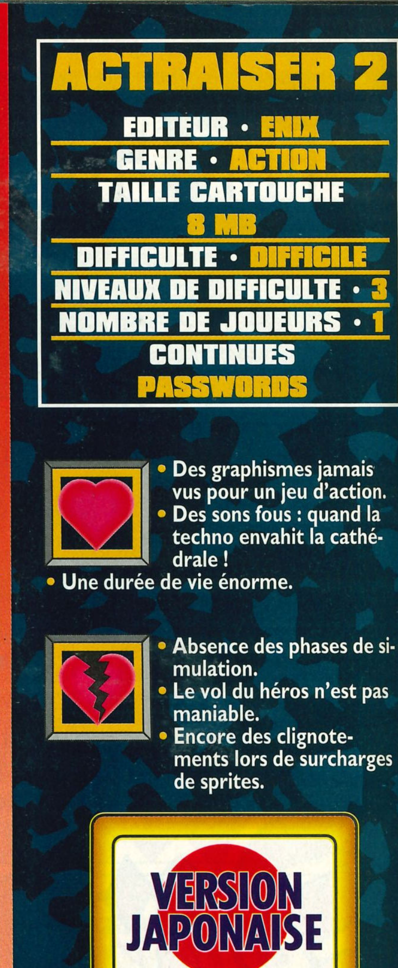
Bonjour les nostalgiques de la Super Famicom ! Rappelez-vous : Super Ghouls'n'Ghost, Castlevania et... Actraiser, les premiers jeux qui nous ont fait rêvé, à l'époque. Eh bien, on est reparti à fond dans la folie graphique made in Enix. On se paye en effet des graphismes su-bli-mes, des effets spéciaux de transparence, du mode 7, des boss énormes, des dégradés qui tuent, bref, de la grosse artillerie graphique. L'animation n'a pas non plus été mise de côté, avec des scrollings différentiels à gogo sans clignotements (ou presque, ce qui est un peu dommage). Deux petites critiques tout de même : la maniabilité du héros ailé laisse à désirer lorsqu'il vole et qu'il atterrit à terre, et Actraiser 2 ne propose plus ces délicieuses phases de simulation qui égayaient le premier épisode (cf. le face-à-face). Mais qu'à cela ne tienne, ce jeu est un modèle du genre, car il ne s'agit pas seulement de foncer tête baissée, il faut user de ruse et de tactiques. En tout cas, chapeau aux graphistes, j'ai rarement vu aussi beau sur la machine.

OLIVIER



LA MAGIE, LES ARMES,

LES MOUVEMENT, LA VIE!



ACTRAISER 2

EDITEUR • ENIX
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS

- Des graphismes jamais vus pour un jeu d'action.
- Des sons fous : quand la techno envahit la cathédrale !
- Une durée de vie énorme.

- Absence des phases de simulation.
- Le vol du héros n'est pas maniable.
- Encore des clignotements lors de surcharges de sprites.



GRAPHISMES 19
On pourra difficilement faire plus beau en matière de jeu d'action en vue de profil. Remarquez, ça fait deux ans qu'on dit ça sur SFC !

ANIMATION 16
Des différentiels à gogo, du multidirectionnel à n'en plus pouvoir, des sprites partout et des boss giganstesques ! Quelques clignotements aussi...

MANIABILITÉ 16
Pas de problèmes pour le double saut, la magie et les combats. Par contre, on s'énerve vite avec les atterrissages après un saut en volant.

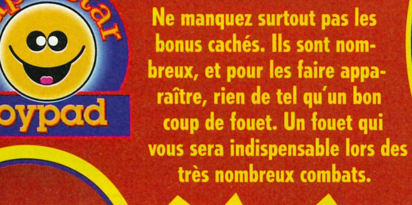
SON/BRUITAGE 18
Grosse baffe dans les esgourdes ! Yuzo Koshiro a fait de nouveau très fort, mais cette fois avec un zeste de techno.

GLOBAL 87%

Super CD Rom 2

"BOIRE UN PETIT COU, C'EST AGREABLE" DRACULA.

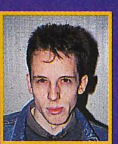
Castlevania, c'est un nom mythique. Tout d'abord, il y avait les versions Nintendo 8 bits, ensuite les versions Game Boy, puis, il y a eu le fantastique Castlevania IV Super Nintendo sur lequel Tonton Stef joue encore et, en attendant l'adaptation Megadrive du jeu, c'est sur NEC qu'il nous arrive ! Afin de marquer le caractère inédit de ces aventures, pas de numéro, mais simplement un X, tout comme le Megaman X de la SN. La recette ne change pourtant pas. La lutte contre le comte Dracula n'en finit pas ! Après Francis Ford Coppola, c'est au tour de Konami de faire revivre le mythique comte, prince de Valachie, Vlad Tepl, dit "l'empaleur". A vous, donc, de pénétrer dans son château et de mettre à mort la créature des ténèbres ! Armé de votre fouet métallique genre "morning stars" (étoiles du matin pour les joueurs d'AD&D en version françasie), vous vous jetterez à corps perdu dans ce gigantesque jeu d'action !

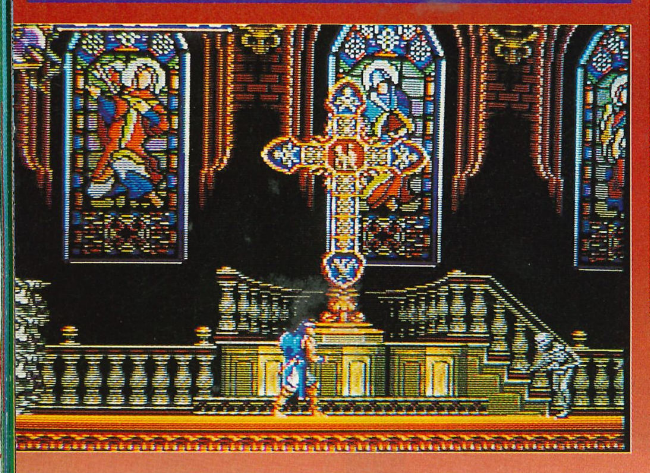


Ne manquez surtout pas les bonus cachés. Ils sont nombreux, et pour les faire apparaître, rien de tel qu'un bon coup de fouet. Un fouet qui vous sera indispensable lors des très nombreux combats.

Dracula X

Les jeux NEC se font de plus en plus rares, mais lorsqu'il en arrive un... C'est chaud ! Surtout lorsque le boîtier du CD est frappé du logo de Konami. On pouvait s'attendre à du bon, on se retrouve avec du génial ! Avec des sons qui collent parfaitement à l'ambiance horror-gothic XIXe siècle, et une action qui ne vous laisse aucun répit, Dracula X joue la carte de l'action atmosphère (ou Atmosfear comme dirait le jeu !). On se régale à découvrir les nombreux niveaux de ce jeu, et la tonne de décors différents. De plus, Dracula X est un jeu non linéaire, puisque chaque niveau propose plusieurs chemins pour poursuivre votre aventure. Un régal pour tous ceux qui pourront se le procurer dans les boutiques d'import. Si vous voulez savoir où le trouver pour Noël, vous pouvez toujours envoyer un fax avec vos coordonnées à Jammy au (16) 44.02.27.38. Comte Vlad T.S.R.







Un sprite énorme que cette espèce de mammouth ! Dans cette course contre la mort, il va falloir faire vite. Restez attentif, même une fois de l'autre côté de la porte. Génial, surtout que les sons qui accompagnent cette scène sont fantastiques.

VU ET DISPO CHEZ ORDILAND (MULHOUSE)

DRACULA X

EDITEUR • KONAMI
GENRE • ACTION
NOMBRE DE NIVEAUX • 8
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
SAUVEGARDES





- Des sons incroyables qui vous font véritablement vivre l'aventure !
- Des graphismes comme on aimerait en voir plus souvent.
- De l'originalité ?!? Ca existe encore.



- Le jeu sera très difficile à trouver puisque Sodipeng (l'importateur NEC en France) ne devrait pas le sortir.



GRAPHISMES — 18
Excellente exploitation des capacités de la console. Tout simplement très bon.



ANIMATION — 17
De très rares clignotements de sprites, mais pas suffisamment pour nuire au plaisir de jouer.



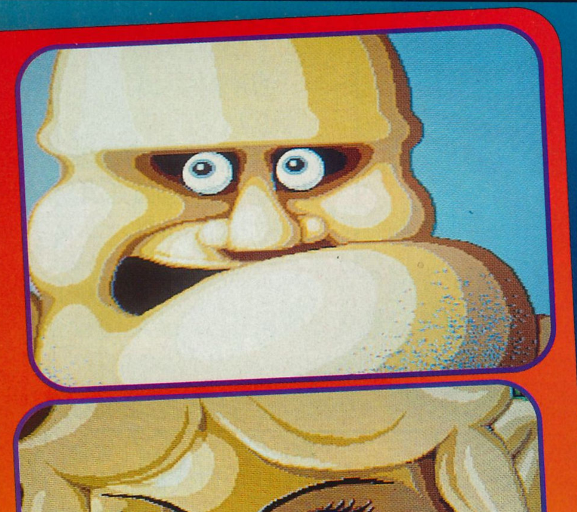
MANIABILITÉ — 18
Pas de problème à ce niveau, on peut vivre l'aventure intensément.



SON/BRUITAGE — 19
Dracula lui-même adorerait les bandes sonores du jeu.



LES ORIGINES DU CHOLESTÉROL !





Qu'apporte un Mega CD, par rapport à une Megadrive ? La réponse est simple : Ophélia ! On se demandait bien à quoi ressemblait cette femme préhistorique et on n'est pas déçu lorsqu'on laisse défiler l'intro de Chuck Rock. Imaginez une pin up vêtue d'un bikini en peau de lézard en train d'étendre son linge, et vous aurez compris mon énervement (je ne vous parle pas de TSR, l'ami de la lingerie fine, qui en a même bavé par terre !).



MONDE 2 : SOUS LE VOLCAN

C'est simple, quand vous voulez atteindre une plate–forme trop éloignée pour sauter par–dessus, vous trouverez souvent un serpent vert enroulé sur lui–même. Il suffit de lui sauter dessus ou de lui balancer un rocher pour qu'il se déroule. Maintenant, vous pouvez sauter...

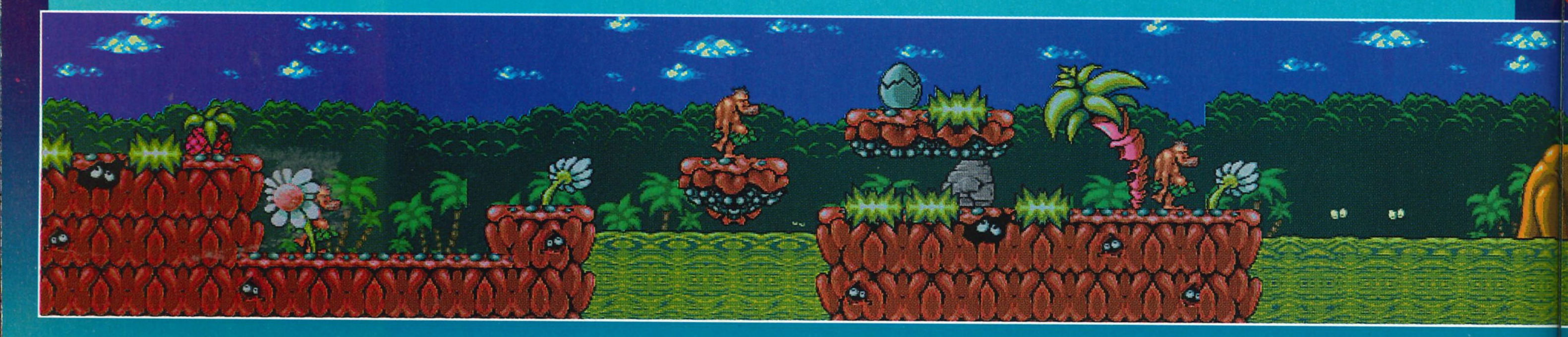
On comprendra aussi pourquoi l'infâme Gary Gritter a décidé de kidnapper cette nymphe de Cro–Magnon, profitant du fait que Chuck Rock (c'est le héros) regardait Jurassic Park à la télé en avant-première, normal pour l'époque ! Chuck Rock, c'est un anti–héros : il est gros, môche, teigneux, mais terriblement attachant. C'est son charme sophistiqué qui a attiré Ophélia, alors que c'était plutôt le steak de mammouth d'Ophélia qui avait attiré Chuck, voilà l'histoire ! Au début du jeu, Chuck est seul, il a faim et Ophélia a disparu, vous avez toutes les cartes en main : à vous de jouer !



FACE À FACE

CHUCK VERSUS WONDERDOG

Le choix n'est pas encore fabuleux en matière de jeux de plates–formes sur Mega CD. En fait, il y a Sonic CD et les autres. Et même quand on fouille dans "les autres", on ne trouve que Hook, Chuck Rock et Wonderdog... Les qualités techniques sont quasiment à égalité dans Chuck Rock et Wonderdog, avec des scrollings fluides et foutrement différentiels, des couleurs très vives et des décors autant variés que fins. Le genre est le même et contentera, dans les deux cas, les amateurs de plates–formes et d'action. Mais alors, lequel choisir ? Chuck Rock à l'évidence, car ce dernier propose beaucoup plus d'originalités. Le principe, lui aussi, est novateur avec l'arme de Chuck (son gros ventre en fait), et l'esprit est plus attachant. Pas de doute possible, on s'éclate davantage sur Chuck Rock, et on y revient.

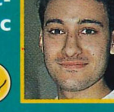




LES ROCHERS NE SERVENT PAS SEULEMENT POUR VOUS PROTEGER DES NOIX DE COCO !

Eh oui, un rocher est bien utile quand un singe vous bombarde de noix de coco, mais il y a bien plus dangereux ! Les chutes de pierres et de rochers, par exemple ! Utilisez, là aussi, un rocher plat pour vous protéger, et tout ira bien.

Possesseurs de Méga CD, bonjour ! Comme dirait la pub... Vous attendiez depuis belle lurette un jeu de plates-formes plus intéressant que Wonderdog, plus maniable que Hook, eh bien ne cherchez plus : Chuck Rock CD est celui qu'il vous faut. Non seulement l'ambiance sonore est hilarante, mais elle est surtout complètement réussie techniquement parlant. Ce n'est pas tout non plus, puisque vous disposez de sous-niveaux supplémentaires, comparativement à la version MD. Vous voyez où je veux en venir : durée de vie plus longue, etc... Vous ne croyez pas que ce sont de bonnes raisons pour se le procurer ? Juste pour les fêtes, un petit homme préhistorique rien qu'à soi, c'est le pied ! N'oublions pas, nous vivons actuellement l'ère de Jurassic Park...



TRAZOM

La version Mega CD de Chuck Rock est une bonne nouvelle pour tous les possesseurs de cette machine toute neuve en France. Ceux qui possèdent déjà Chuck Rock passeront peut-être leur chemin, mais tous les autres devront s'attarder, car les nouveautés existent dans cette nouvelle mouture : bande son customisée, bruitages digitalisés, décors de fond plus fouillés et surtout 9 niveaux de plus (28 contre 19 sur Megadrive, toujours répartis en 5 mondes). Le jeu a gardé toute sa fraîcheur avec des ennemis originaux et souvent désopilants, des passages originaux et un intérêt ludique sans cesse renouvelé (malgré le style plates-formes). Bref, vous devez vous procurer ce jeu si vous avez un Mega-CD, car il vous procurera de longues heures de plaisir.

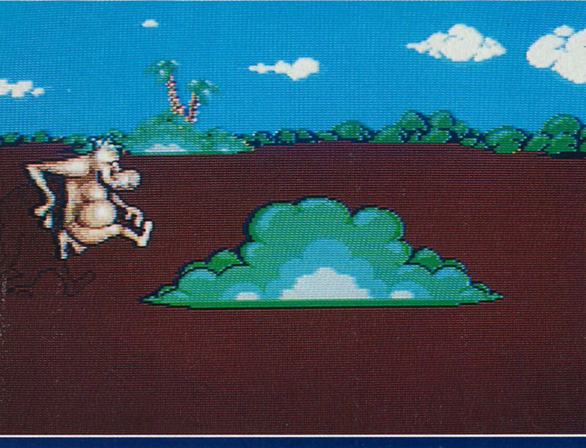


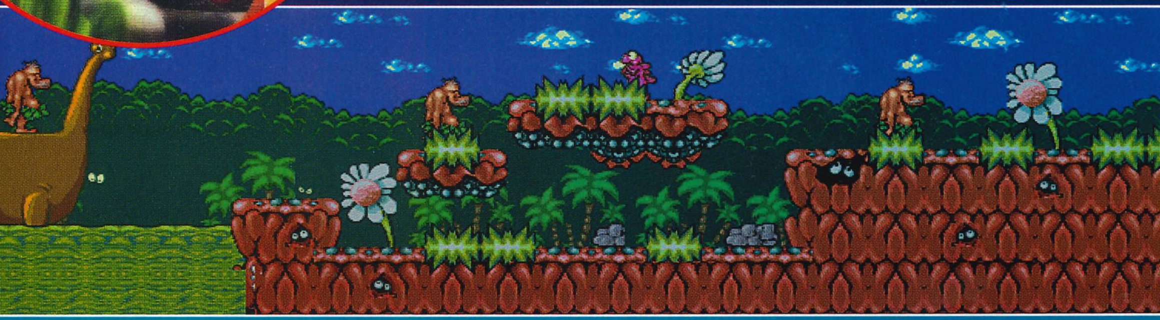
OLIVIER



EXCLU : CHUCK NU !

Lors de la démo, une scène hilarante vous montre le passage de Chuck à Super Chuck dans le plus pur style "Superman se change dans sa cabine téléphonique" ! Sauf qu'ici, il s'agit d'un fourré et que le nouveau Chuck ne gagne qu'un pagne en feuilles de palétuvier...





CHUCK ROCK

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
CONTINUES
PASSWORDS



- 9 niveaux suplémentaires par rapport à la Megadriv
- Des graphismes fins, vari et très colorés.
- Des passages originaux e un grand intérêt.



- Une maniabilité parfois douteuse.
- Je ne vois rien d'autre...
- Ah, si : Ophélia n'intervient pas assez !

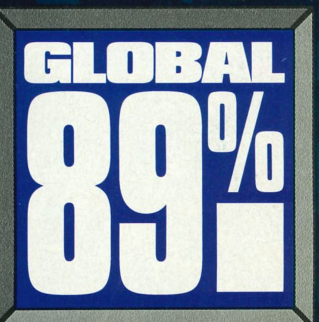


17 — GRAPHISMES
Les décors sont superbes, trè variés et d'une finesse rare. L palette est merveilleusement bien gérée avec des tonnes d couleurs vives.

18 — ANIMATION
Tout est très fluide dans Chuck Rock, même lors des séquences finales avec des sprites de boss gigantesques.

14 — MANIABILITÉ
Pas d'énormes problèmes, mais Chuck semble vraiment trop raide et ses coups de ventre ne sont pas toujours faciles à porter...

17 — SON/BRUITAGE
Le son du Mega CD apporte des bruitages déments et des sons de qualité supérieure (label rouge et tout !).



Master System

LE CHOC DE DEUX TECHNOLOGIES !

Dans les faubourgs des villes poussiéreuses des Etats-Unis, ne règnent que misère, pollution, crimes, maladies... et Terminators ! Cette vision apocalyptique ne peut avoir sa place à notre époque, c'est impossible ! Bien vu, mais ne vous réjouissez pas trop vite ! Nous sommes en plein XXIe siècle, donc synonyme de futur proche. Skynet, le grand Ordonnateur/Ordinateur fait régner la terreur sur tout le territoire et étouffe dans l'oeuf la moindre esquisse de rébellion. Seul un Robocop digne de ce nom, créé par un savant fou et envoyé à la même époque, est capable de rendre justice et de redonner espoir aux habitants. Au fait, VOUS êtes le Robocop, et vous allez faire un gros carton sur les T800, T1000 et autres "tais-toi" (NdRobby : arf, arf, la vanne du mois, ça !).

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR


Robocop peut tout faire, même s'agripper à une corde à linge !

ROBOCOP VS TERMINATOR

EDITEUR	VIRGIN GAMES
GENRE	ACTION
TAILLE CARTOUCHE	4 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
CONTINUE	NON



- Un bon jeu d'action/plates-formes sur MS.
- Le rythme est soutenu.
- Une bonne prise en mains.
- Des armes différentes.



- Des niveaux un peu trop sombres.
- Des effacements de sprites.

GRAPHISMES 14
Sans aller dans l'excès, ils restent assez sobres. Surtout les décors. Les sprites sont, eux, réussis et bien animés.

ANIMATION 16
Le scrolling multi-directionnel est vraiment très fluide et n'entraîne pas de ralentissement notoire.

MANIABILITÉ 15
Parfois quelques sauts sont délicats à effectuer, mais ça reste très rare. L'ensemble est sans bavure.

SON/BRUITAGE 16
Les musiques sont variées, belles et pas "prise de tête". Les bruitages, ainsi que des digits vocales (!) sont également réussis.





Des otages à délivrer, ouais ! C'est pas obligé, mais ils rapportent des points, alors...



Une nouvelle arme, le laser. Archi-puissant. Tirez ici sur la caméra, ça vous fera passer le temps.



Un boss sur roulettes, on aura donc tout vu ! Il est peut-être handicapé, après tout...



Un bon jeu d'action où on tire sur tout ce qui bouge ? Je prends ! On joue un Robocop qui doit éliminer des milliards de Terminators ? Je prends doublement ! Enfin un peu de sang frais sur Master System ! En matière de jeu d'action/tir s'entend. Du sang, d'ailleurs, vous en aurez : la censure Sega est assez laxiste sur ce genre de choses. Tant mieux, "le sang, c'est la vie", comme dirait TSR. Dommage seulement qu'il y ait quelques effacements. Car en dehors de ça, le jeu est vraiment plaisant. Il y a pas mal de boss, il faut chercher un peu pour sortir du niveau, et les multiples armes récoltées sont autant d'occasions, voire d'excuses, pour perpétrer des massacres d'anthologie. En gros, moi vois, moi tue ! Virgin a décidément de bonnes idées !

TRAZOM

UN CIRQUE PLUTOT MARRANT



AERO THE ACRO-BAT

EDITEUR · SUNSOFT
GENRE · PLATES-FORMES
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
TAILLE CARTOUCHE · 8 MB
CONTINUES · 3





- Le personnage a des mimiques marrantes.
- Des stages originaux.
- Une très bonne maniabilité.



- Un peu trop dur.
- Quand on meurt, on reprend du début du stage et non de l'acte, ce qui est très long.

14 GRAPHISMES
Efficaces, sprites très lisibles et bonne exploitation des couleurs.

16 ANIMATION
De très beaux scrollings, toujours fluides, qui ne subissent pas de contrecoups, même lors d'accélérations brutales.

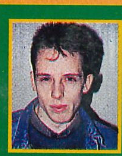
17 MANIABILITÉ
C'est très dur de faire ce que l'on veut au départ, mais ensuite on est très content et on fait tout ce que l'on veut, oui madame !

15 SON/BRUITAGE
Rien de bien extraordinaire, ça ressemble tout de même à de la musique de cirque.

GLOBAL 86%

AERO THE ACRO-BAT

Notre ami Aero est un homme de voyage, qui ne connaît pas le repos d'un doux foyer, avec femme, enfants et chiens. Non, Aero n'est pas de ceux qui choisissent une vie facile (et sans emmerdes, vous en conviendrez) ; il travaille dans un cirque où il joue le rôle de l'acrobate, d'où son nom (haha, crochet, excellent !). Mais, hélas pour lui, un jour le méchant Tartarin de Tarascon est arrivé et a foutu le bazaaaar dans le cirque. Je sais pas si cela est exactement le scénario du jeu, mais nous n'en avons cure (pour parler comme Télérama), et l'on a de cesse de remplir les diverses missions s'offrant à nos corps trépidants d'impatience de faire régner l'ordre, le droit et la justice dans le coeur de chacun, voire même de tous, mais cela n'est pas manichéennement exhaustif, surtout au niveau des prostates sinusoïdales (toujours pour parler comme dans Télérama).



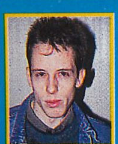
D'accord, O.K., c'est sûr, c'est certain, et c'est même établi par tous, Aero est un bon jeu, marrant, rigolo, etc... Mais la question est : "combien va-t-il coûter ?". Le prix habituel d'un bon jeu sur Super Nintendo. Très bien. Mais pour le prix de ce jeu, je préfère, dans le domaine de la plates-formes, un Super Mario All Stars. Bien sûr, si vous avez déjà la compilation Mario, vous pouvez envisager l'achat de ce jeu sympa, et pas très facile. On peut pas vraiment dire que vous en verrez le bout demain, mais bon, ça reste de la plate-forme, quoi ! A vous de voir, les gars !

GREG



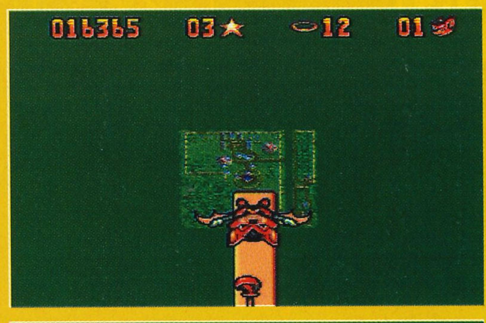
L'HOMME CANON

Certains endroits étant inaccessibles pour une petite chauve-souris masquée (plutôt gênant pour voler, son collant), c'est avec le canon de Bézu l'homme-volant qu'elle partira vers des cieux meilleurs... Faites gaffe, car il va falloir régler la puissance du tir, et vous cogner la tête signerait votre arrêt de vie.



Bonjour les enfants, ici Bozo le clown ! C'est un peu toute l'ambiance d'Aero, la toute nouvelle et toute belle mascotte de Sunsoft. C'est vrai, dans les jeux de plates-formes, on commence à avoir le choix, et Aéro appartient une fois de plus à la catégorie. Non seulement cette chauve-souris est bougrement sympathique, mais ses aventures sont ultra géniales ! Ca bouge vite, dans tous les sens, avec des musiques de cirque comme si vous y étiez, et l'éventail de situations est si large qu'il serait difficile d'en faire le tour en huit lignes ! Mais quelques innovations ne viennent pourtant pas révolutionner le monde du jeu de plates-formes, ni celui du jeu vidéo. La rencontre de la réussite technique et de l'humour, avec une petite dose d'originalité, cela donne Aero.

T.S.R. THE À CROCS BATTE.



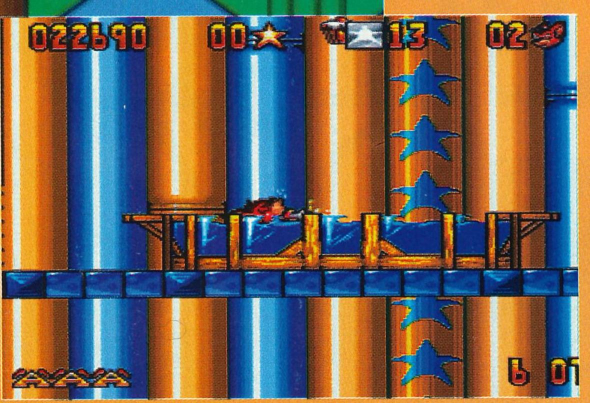






"Pilotwings mon ami !"

Les bonus-stage de chez Aero the Acro-Bat sont constitués de séquences en mode 7, où vous devez vous diriger, durant votre chute, dans des cercles qui vous rapporteront plein de points. Problème n°1 : y'a un crétin casqué qui va vous envoyer à l'ouest avec son ventilateur, et problème n°2 : il faut atterrir dans le bac de flotte à la fin. Le trou du dernier cliché témoigne d'un atterrissage raté.



Une fois que vous aurez effectué un grand saut au trampoline, vous pourrez vous reposer quelques secondes dans ce bassin prévu pour faire la planche.



Pour ne pas reprendre un stage du début "à cause que le monstre il m'a mordu, m'sieu", il vous suffira de trouver les petits poteaux comme sur la photo... ce sont les étapes du jeu.

DIZZY, GUY ET LEPSIE SONT DANS UN BATEAU

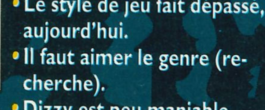
FANTASTIC DIZZY

EDITEUR · CODEMASTERS
GENRE · ACTION/AVENTURE
DIFFICULTE · DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS · 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 1
CONTINUE · NON



- Un mélange original d'action et de réflexion.
- Une excellente qualité technique pour du 8 bits.
- Une bonne durée de vie.





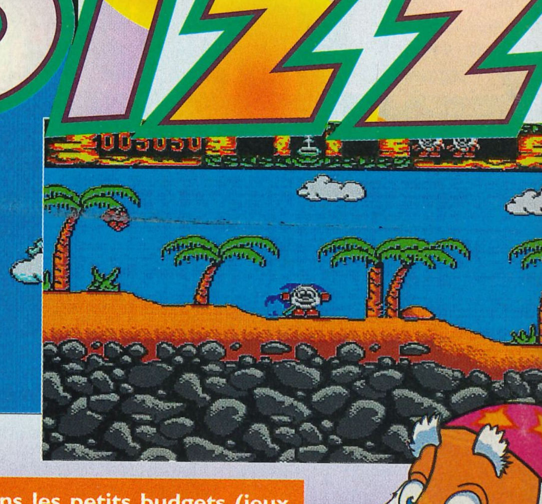
- Le style de jeu fait dépassé, aujourd'hui.
- Il faut aimer le genre (recherche).
- Dizzy est peu maniable.



Les héros de jeux vidéo ne sont plus ce qu'ils étaient, j'entends par là des foudres de guerre aux muscles bien saillants, des plombiers moustachus avides de bonus ou encore des Trazom coutumiers de la Pole Position (normal, quand on possède le casque de Senna lui–même). Aujourd'hui, on trouve des cochons (même s'ils sont chevaliers dans Rocket Knight), des petits crétins de six ans (Dennis The Menace) ou encore des oeufs à la coque ! Dizzy est en effet un oeuf avec des petits bras et des jambes. Dizzy est un oeuf, oui, mais un oeuf très solide et très malin. Ne me demandez pas pourquoi, c'est comme ça, le scénario du jeu est formel. Il existe même un deuxième oeuf dans le jeu, Daisy, la nana de Dizzy. Je ne vous parle pas de la tronche des mômes (le premier s'appelle Mimosa, le second Mollet, etc...). Mais, au fait, que peut faire un oeuf dans un jeu vidéo ?... Lisez la suite et passez moi le sel !

FANTASTIC DIZZY





GRAPHISMES 15
Les premiers écrans ne sont pas déments, mais l'immensité du jeu ainsi que la diversité des décors, égayent un jeu finalement coloré.

ANIMATION 16
On a du mal à différencier la version Megadrive de la version Master System, c'est vous dire la qualité de l'animation 8 bits.

MANIABILITÉ 14
Une excellente interface vous permet d'utiliser l'un des trois objets au bon moment. Mais un Dizzy difficile à manier.

SON/BRUITAGE 14
La Master System n'est pas une machine sonore d'avant-garde, ne vous attendez donc pas à une symphonie. Cela reste potable tout de même.

GLOBAL 90%



Codemasters est plutôt spécialisé dans les petits budgets (jeux moins chers, donc développement en rapport), ce qui ne l'empêche pas de nous sortir des jeux bien sympa. Après les Micro Machines et autre Cosmic Spacehead, c'est au tour de Dizzy d'être adapté sur Master. Le jeu est très vieux (il voit ses origines sur micro), et il a un peu de mal à s'imposer aujourd'hui. Cela ne l'empêche pas pourtant de se payer un bon 90 %, car il a le mérite d'être super prenant et très bien réalisé sur 8 bits. Dans un genre bien spécial, il vous fera réfléchir, fouiner, vous perdre et finalement passer un temps fou dessus. Examen réussi donc pour Dizzy sur Master, aussi bien en ce qui concerne l'intérêt, la maniabilité et la technique (malgré des graphismes un peu vieillots). Master System's not dead ! OLIVIER

EXEMPLE POUR LES TOURISTES !









Vous trouvez un morceau de planche par terre, vous le ramassez, bon... Plus tard, vous vous trouvez face à un trou trop large pour vous permettre de sauter par-dessus. Allez dans l'écran de sélection des trois objets, choisissez la planche et utilisez-la. Résultat : un pont en bois est apparu, vous pouvez passer !

QUAND JE SERA GRAND, JE FERA DES CLIPS !



On se souvient avec nostalgie du vieux "tube", The Devil Inside, titre ô combien poétique, du brave et détonnant groupe INXS. Entre temps, le chanteur du groupe a changé de tête (et largué Killie Minogue), et les revoici avec un bel album. Pour ce Make My Video, vous aurez à votre programme d'apprenti-réalisateur trois chansons : "Heaven Sent", "Baby Don't Cry" (leitmotiv qui revient 23 fois dans la chanson, alors si Killie n'a pas compris...), et enfin "Not Enough Time". Différents personnages viendront vous demander des clips. A vous d'écouter ce qu'on vous demande et ensuite d'exécuter la commande. Bien sûr, on vous parle dans un bon américain, alors anglophobes, aux abris ! Une fois lancé, vous choisissez les images à intégrer dans le clip, vous déterminer les effets spéciaux à y mettre, et on vous livre ensuite le résultat. Vous regardez ensuite la version définitive de votre chef-d'oeuvre, et on vous donne une note. Si votre clip vous plaît, il restera dans le top 10 des meilleures productions ! On fait très vite le tour des trois chansons, mais les possibilités de montage et d'effets spéciaux semblent infinies. Bien sûr, si INXS vous donne des boutons, vous transforme en mercerie ambulante, laissez tomber, il vous reste encore Kris Kross.





Et dire que Night Trap a été censuré en Angleterre ! INXS va-t-il être classé X ? La jolie demoiselle vous accompagne pendant tout le début de ce jeu ! A quand la réaction anglo-saxonne ?



La série Make My Video est certainement celle qui utilise le mieux les capacités du CD-ROM. Entendez par là des musiques CD, mais aussi des tonnes d'images, et en l'occurrence de films ! Ce n'est pas aussi fin que la 3DO, mais le Mega CD n'a pas les mêmes capacités, alors... A vrai dire, on se fait rapidement à la définition moyenne et au nombre limité de couleurs. Sans vouloir généraliser, un Make My Video en vaut un autre. Qu'il s'agisse de Kris Kross de Marky Marks ou d'INXS, on retrouve exactement le même système. Outre donc ces commandes simples d'accès, ces effets spéciaux amusants un week-end et le top 10 qui vous permet de faire voir à vos meilleurs amis tous vos chefs-d'oeuvre, il reste la musique. Là, c'est uniquement une affaire de goût. Vous adorez INXS, tant mieux pour vous, vous aimerez peut-être ce genre de soft. Si, tout comme moi, vous n'êtes pas particulièrement fan du groupe, vous éviterez ce jeu Mega CD pour passer à un Sewer Shark, un Night Trap ou bien encore un Ecco CD.

T.S.R. 



On est parfois cruellement déçu dans la vie, comme ici, lorsque l'on apprend que la note est très basse. Conclusion, bombe de crème pour les deux jeunes gens que vous représentiez. Les filles du coin n'aiment pas le concept.

INXS MAKE MY VIDEO

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
GENRE • MONTAGE DE CLIPS
DIFFICULTE • SELON AFFINITES
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
SAUVEGARDES DE CLIPS



- Un principe toujours aussi original.
- Ce type de jeux exploite bien les possibilités CD-ROM



- Il faut aimer INXS.
- Trois chansons à cliper, c'est en définitive bien peu.





GRAPHISMES 15
Malgré la définition, tous ces films sont bien réalisés.



ANIMATION 19
Comme dans la réalité ou presque. Rien à redire.



MANIABILITÉ 17
On ne fait pas toujours assez vite ce que l'on veut, c'est là le côté difficile du jeu.

SON/BRUITAGE 19
Des chansons et des voix (américaines) qualité CD.



VIEUX FOSSILE,





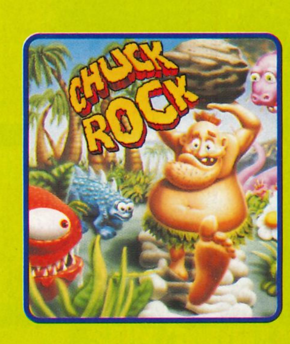






Le petit héros préféré des jeux vidéo. Entre ses coups de bidon et ses lancers de rochers, il vous emmènera à travers une série de cinq mondes préhistoriques tous autant différents les uns que les autres.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02*
*2,19F/minute



MAINTENANT DISPONIBLE SUR





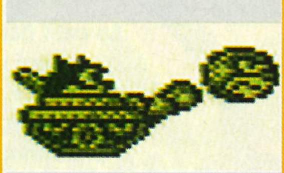


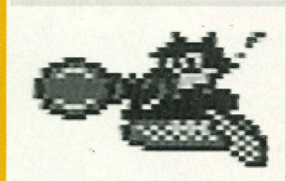
FELIX, JOYEUX NOEL FELIX !

LES TRANSFORMATIONS DE FELIX





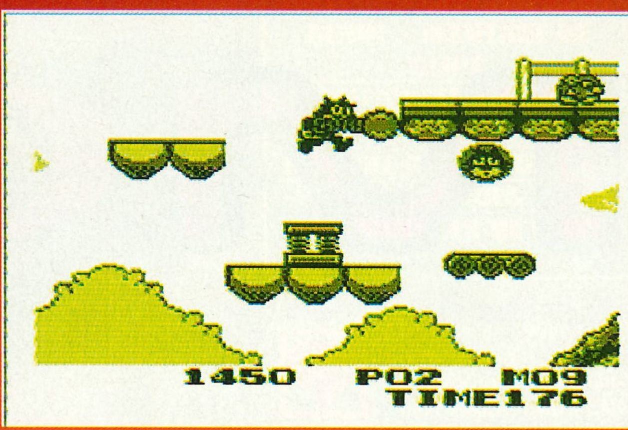





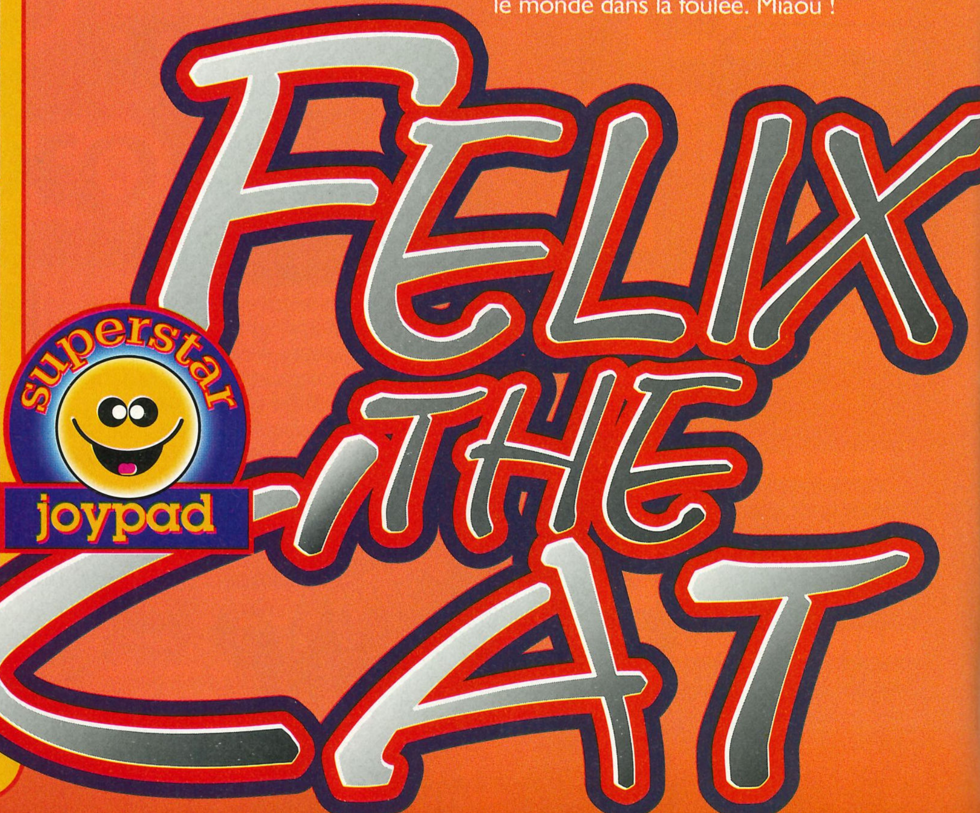


Felix peut se transformer, lorsqu'il trouve des items de magie (mais aussi lorsqu'il collecte 100 pièces). Les transformations sont évolutives et confèrent à Felix des pouvoirs toujours plus puissants en ce qui concerne son armement.

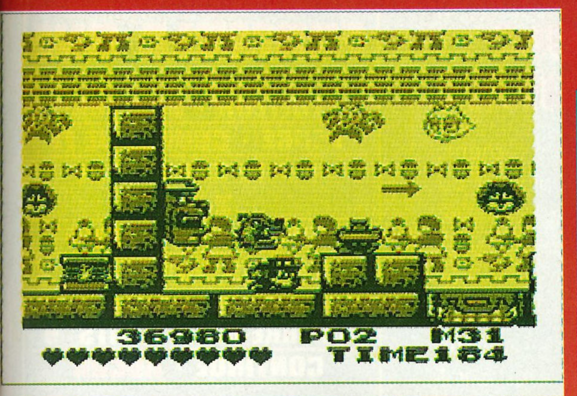
Felix n'est pas ce que l'on pourrait appeler un super héros moderne, c'est même un héros du passé. En fait, il paraîtrait que Felix était le chat de Betty Boop. Mais pour vérifier ce scoop, il vous faudra retrouver un numéro de Joypad des années 50, bon courage les mecs ! Quoiqu'il arrive, on retrouve le personnage de BD avec son haut de forme et sa canne dans des aventures magiques. Magique est le terme qui convient, car Felix a un don lui permettant de se changer en à peu près tout ce qu'il veut : s'il veut, par exemple, se changer en cocotte minute, no problem ! Plus sérieusement, chaque monde propose des décors différents de l'Egypte antique, au futur éloigné, et les transformations dépendent du milieu traversé. Etudiez le test qui suit et vous découvrirez la plupart des transformations. Le but du jeu est, bien sûr, de lutter contre un professeur fou (Professor Mad) et de sauver le monde dans la foulée. Miaou !



Felix The Cat est un bon jeu de plates-formes classique, mais qui se distingue des Super Marioland dans le système d'armement et la progression.

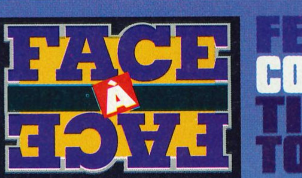






Quel jeu, les copains ! Hudson continue à assurer sur Game Boy, et Sony aussi, en distribuant ce jeu chez nous. Ce jeu de plates–formes se démarque de ce que l'on connaît, grâce aux transformations du héros qui égayent considérablement le jeu. A chaque fois, il faut s'habituer aux nouveaux attributs de Felix, et le plaisir ludique s'en ressent (dans le bon sens). Le jeu est original, bien ficelé, bourré de sales bonus et de machins à récupérer un peu partout. Techniquement réussi, Felix The Cat est un jeu malheureusement un peu trop facile. Quand on connaît le public Game Boy, on ne s'inquiète pas, car il faut quand même s'accrocher pour venir à bout des six mondes. Un jeu à jouer absolument !

OLIVIER



FELIX CONTRE TINY TOONS

Felix The Cat se rapproche de Tiny Toons sur Game Boy, dans le fait que ces deux jeux se démarquent des habituels Mario–Like (comme Marioland) dont nous gratifient les éditeurs de jeux de plates–formes sur Game Boy. Ils sont tous les deux originaux et mettent en scène des personnages de cartoon. De plus, ils sont destinés tous deux au marché des jeunes joueurs. Côté réalisation, ce sont les Tiny Toons qui remportent le pactole, alors que Felix prime par son intérêt ludique et ses fameuses transformations. Ce détail fait donc pencher la balance du côté de Felix, qui est moins beau graphiquement que Tiny Toons, mais beaucoup plus passionnant et prenant à jouer. On s'éloigne, en fait, du Mario classique, tout en gardant les bonnes recettes qui fonctionnent toujours en matière de plates–formes. Vive Felix, en attendant Tiny Toons II !

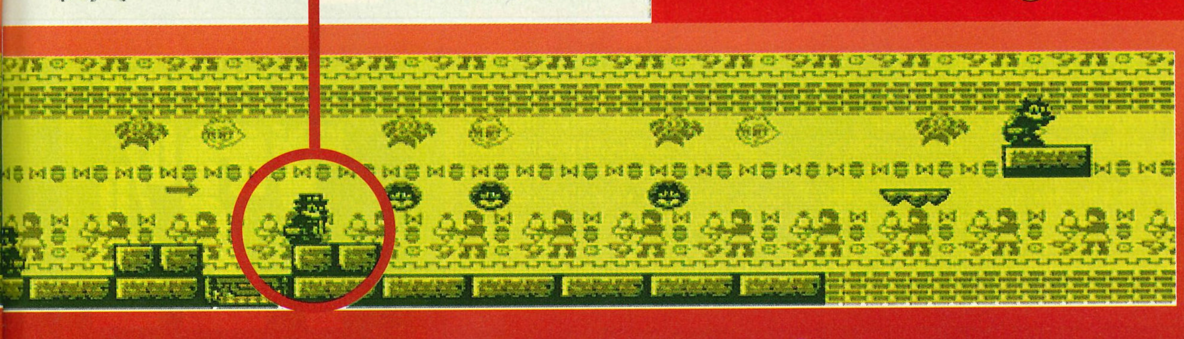
Pour vaincre ce Boss, il suffit de rester toujours très proche de lui. Ce dernier tirant des boulets en cloche, vous parviendrez donc toujours à éviter ceux–ci. N'oubliez pas aussi de frapper cet ennemi avec votre arme du moment.



Eh oui, Felix The Cat méritait bien un "deux pages" ce mois-ci dans Joypad ! Tous sont unanimes, à la rédaction : il constitue désormais l'un des cinq meilleurs jeux de plates-formes sur Game Boy. La réalisation n'ayant d'égale que ses superbes musiques ou encore son excellente maniabilité. Mais au-delà de tout ça, Felix procure une joie immense au niveau de la profondeur de jeu. Les transformations du chat sont légion, les niveaux sont beaux et longs, et les Boss, originaux et coriaces. Je ne parlerai même pas de la musique (ben kestufais alors ?), ou plutôt DES musiques, qui sont elles aussi sensas. Olivier et son synthé Yamaha n'auraient pas fait mieux ! Il est tout juste regrettable - mais alors tout juste - que le jeu soit un peu trop facile. Une cartouche qui reste indispensable pour les fêtes de fin d'année ! Vive Felix !

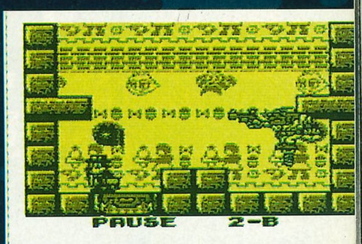


TRAZOM



FELIX THE CAT

EDITEUR	HUDSON/SONY
GENRE	PLATES-FORMES
NOMBRE DE NIVEAUX	6
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	3

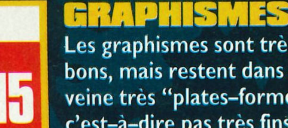




- Le coup des transformations est bien sympa
- Les niveaux sont variés mais pas suffisamment longs.

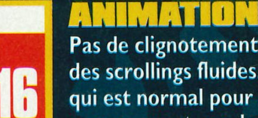


- Le jeu est facile et se destine aux plus jeunes
- L'animation est toutefois assez moyenne.



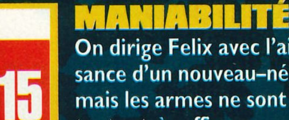
GRAPHISMES — 15

Les graphismes sont très bons, mais restent dans une veine très "plates–formes", c'est-à-dire pas très fins.



ANIMATION — 16

Pas de clignotements et des scrollings fluides. Ce qui est normal pour un jeu ne proposant pas des milliards de sprites.



MANIABILITÉ — 15

On dirige Felix avec l'aisance d'un nouveau–né, mais les armes ne sont pas toutes très efficaces question maniabilité.

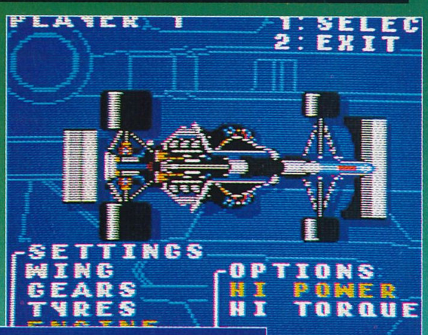


SON/BRUITAGE — 16

J'adore les thèmes de Felix The Cat. Ils sont du genre ceux qu'on sifflote de mémoire. Les bruitages sont, eux aussi, sympa.

GLOBAL 91%

J'AI LA FORMULE "MAGIC"... SENNA !



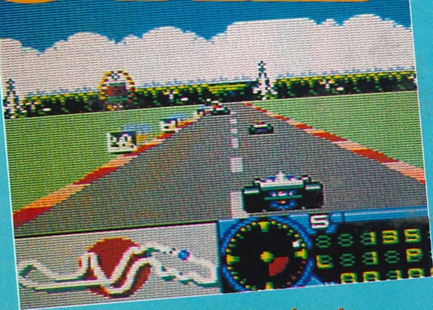
Pour mettre toutes les chances de votre côté, mieux vaut optimiser votre monoplace comme il convient : pneus, moteur, ailerons, vous pouvez tout modifier !



Le départ d'un Grand Prix, c'est comme décoller en fusée, ça fait peur. Conseil pour les âmes sensibles : fermez les yeux, comme Prost !

FORMULA ONE

Je suis heureux ! Effectivement, l'édition 1993 du Championnat du Monde de Formule 1 s'est conclue, en Australie, par une nouvelle victoire d'Ayrton Senna. Si la griserie de la vitesse vous manque déjà (y'en a qui sont accros, j'vous dis qu'ça !), Formula One sur Game Gear est peut-être ce qu'il vous faut ! Après les versions MD et MS, la portable de Sega a aussi droit à son nouveau jeu de F1. D'ailleurs, il est identique à la MS (8 bits oblige). Deux modes de jeu sont proposés : Arcade et Grand Prix. Dans le premier, le but est tout simplement de finir premier, en 4, 8 ou 12 tours de circuit. Et les tête-à-queue ne sont pas possibles. Dans le deuxième mode, non seulement vous pouvez vous ramasser méchamment, mais en plus vous devez finir la course à une place imposée. En enchaînant 9 circuits, vous devrez, à chaque fois, finir la course à une meilleure place que la fois précédente. De sorte qu'à la fin, vous serez dans l'obligation de gagner ! Faites chauffer les gommes !



Sur le circuit du Japon, les abords sont la réplique exacte de la réalité, avec la Grande Roue de la Fête Foraine !

CHOOSE START TRACK
SAN MARINO
FRENCH
BRITISH
GERMAN
ITALIAN
PORTUGUESE
JAPANESE
AUSTRALIAN



9 GP au total. C'est pas bézef, mais il faut savoir profiter au maximum de ce que l'on a. C'était le proverbe du jour...



Grand fan de Senna -mais vous commencez à le savoir maintenant-, je m'intéresse de longue date à la F1. Je pense donc être bien placé pour vous donner un avis assez fidèle, sur ce que peut être Formula One sur Game Gear. Parce que j'aime bien, quand ce genre de jeu est bien réalisé ! Pour moi, la vitesse d'animation est exempte de tout reproche ; elle est fluide, rapide et sans aucun ralentissement. Les deux modes de jeu sont aussi assez intéressants, mais loin de garantir à la cartouche, une durée de vie illimitée. Comparativement à Senna Grand Prix 2, seule la rapidité dans le scrolling de F1 peut l'emporter. Pour le reste, on ne peut pas vraiment parler de simulation, c'est de la course de bagnoles, un point c'est tout ! A vous de voir. TRAZOM

FORMULA ONE

EDITEUR • DOMARK
GENRE • COURSE DE F1
TAILLE CARTOUCHE 2 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 2
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE CIRCUITS 9
CONTINUE • AUCUN



- Une excellente animation.
- Une bonne course de F1 sur GG !



- Seulement 9 Grand Prix.
- On en fait vite le tour (du jeu).



GRAPHISMES 13
Des couleurs très fades dans l'ensemble. Les sprites sont, par contre, assez imposants et bien dessinés.



ANIMATION 16
Le point fort du jeu ! Les passages de chicanes se font avec une fluidité proche de la perfection.

MANIABILITÉ 15
Pas de problème pour manier le bolide. Il faut juste un peu jouer avec les freins en passage en courbe.

SON/BRUITAGE 11
A vrai dire, comme dirait l'autre, ils sont plutôt crispants. Mieux vaut couper, dans ces cas-là !



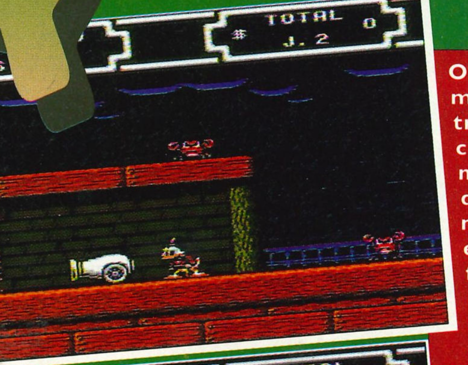


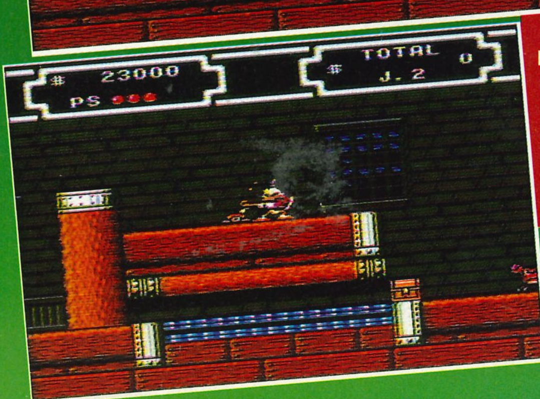
Ohoho, sacré Picsou, il nous a bien eus

Duck Tales 2

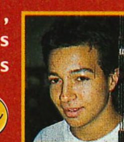
LE COME-BACK DU VOLATILE

Eh bien, ça commence mal, tout ça ! Le pauvre Picsou est toujours aussi riche et ne veut plus que cela dure ! Il souhaite encore plus de pesos, d'argent, de thunes, de flouze, d'oseille, de némo, de fric, bref des biens convertibles en dollars-or sur le cours de la bourse mondiale. Oooooh mais comme notre onc'Picsou est un gars malin (ah ça oui alors, il est super-malin !), il entend parler d'un trésor (jusque là, pas besoin d'être malin) et se dit (attention, c'est là qu'on voit qu'il est malin !) qu'il ferait fortune en allant chercher ce trésor (oh mon dieu, qu'il est malin !). Seul problème (être malin ne résout pas toujours tout), le trésor est gardé par plein de monstres grotesques. Qu'à cela ne tienne, Picsou est un malin !





Oh, vous savez, moi Picsou, je trouve que c'est un jeu nul. Je veux dire, j'y ai jamais joué, enfin si, une fois ou deux, et même plusieurs heures par jour, mais bon, même s'il me plaît, je veux dire, enfin. Bon c'est sûr, y'a un bonus caché dans le jeu, même 2 ou 3, voire plus, on peut même dire que le jeu en est truffé. Mais par contre, les bonnes idées, je veux dire, y'en a une, et puis euh attendez... Non j'exagère, y'en a plein même, partout, la canne d'Onc' Picsou est pas si mal. Et puis j'aime pas le personnage de Picsou, même s'il est bien sympathique, je, enfin il ne m'est pas déplaisant... on peut même dire qu'il me plaît bien, en fait ! Nan, ce jeu, il est pas mal, voire même du côté du bon, mais là j'irai pas plus loin... quoique si, même si le jeu est pas du tout répétitif et pas du tout pompé sur le premier volet... Quoique si, un peu trop semblable au 1er volet, en fait... même pratiquement identique, en fait. Alors voilà, si vous avez le 1, achetez pas le 2. Enfin si, mais si vous êtes accroc de la série. Sinon, non, mais si vous avez pas le 1, celui-là est pas mal, voire même très bon.



Greg

La canne de picsou

Outre faire beau et empêcher Picsou de boîter, sa canne lui permet aussi et surtout d'actionner divers objets, ainsi que de s'accrocher un peu partout. Attention, tout les mécanismes ne sont pas sans danger pour le manipulateur !

DUCK TALES 2

EDITEUR • CAPCOM
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
CONTINUES
OUI



- Les merveilleux personnages de Walt Disney.
- Des milliards de trésors cachés.
- Une maniabilité excellente.



- Un peu facile... OooOoOh oui alors !
- Certains pièges sont vraiment déjà vus, mais alors super-archi vus.



16 — **GRAPHISMES**
Rien à signaler du tout, et même moins que plus la moyenne, en fait !

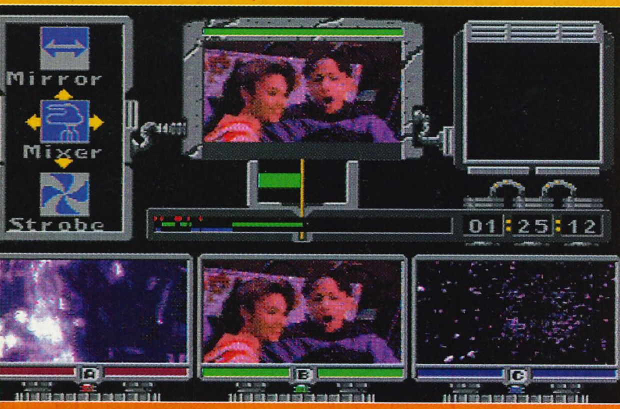
17 — **ANIMATION**
Du rien à tout signaler que dalle mais alors rien même pas un gravat.

17 — **MANIABILITÉ**
Gnaout duen siler rit à. Et vérifiez, c'est bien la même phrase avec les lettres dans le désordre.

15 — **SON/BRUITAGE**
Signaler à tout du rien pas du tout super ++ poil de chêrve niet.



Mega CD

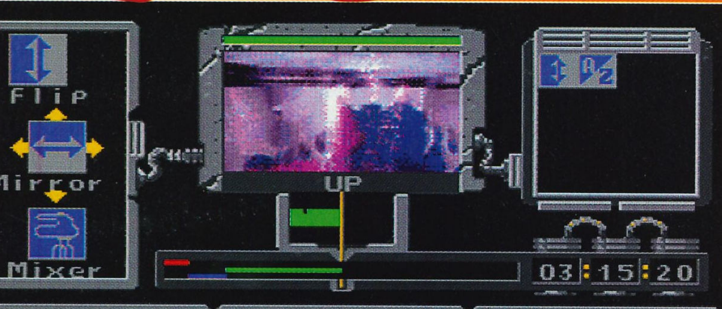


Pour vous, Maestro, trois films défilent en même temps durant la fabrication. A vous de piquer les images que vous jugerez appropriées aux paroles que vous entendrez

MAKE IT HOT !

Comme vous le savez tous, TSR et Olivier sont des fans absolus de ces juvéniles chanteurs, j'ai nommé les Kris Kross. Encore plus lorsque ces derniers se sont payés le luxe de faire la première partie du "Dangerous World Tour" de Michael Jackson. Depuis, les petits poursuivent leur petit bonhomme de chemin, mais sans pour autant laisser une trace indélébile dans le milieu de la musique. Pourtant, vos testeurs préférés sont toujours autant béats d'admiration en écoutant leurs chef-d'oeuvres ! Dire qu'ils comparent ça à du Mozart... Enfin, bref, comme vous l'avez compris, ce CD va vous permettre de "fabriquer" des vidéo-clips, comme si vous étiez à la fois dans la peau du metteur en scène et du réalisateur ! Trois chansons sont au programme : "Jump", "I missed the Bus" et "Warm it up". Attention, appliquez-vous, vous êtes noté à la fin, presque comme à l'école !

Kris Kross





Pas mal d'effets possibles vous sont proposés, comme le stroboscope, le miroir, des arrêts sur image ou des couleurs très criardes placées dans le clip définitif.

Kris Kross, tout comme INXS ou Marky Mark, c'est le même combat : on aime ou on n'aime pas. Jusque là, tout le monde doit être du même avis. Eh bien, c'est exactement la même chose pour ce qui est de la fabrication de vidéo-clips sur Méga-CD. Qu'on apprécie tel ou tel groupe, et la note globale s'en trouvera largement influencée. Même chose dans le cas inverse. Nous, on essaye d'être impartial autant que faire se peut, en ne jugeant que ce qui peut l'être. S'il s'était agi d'un CD retraçant la carrière d'Ayrton Senna, nul doute qu'il aurait obtenu 95 %. Pourquoi ? Parce qu'il faut se dire que, techniquement, c'est quasi parfait : les sons ont une pêche d'enfer, et les graphismes ne sont rien moins que du film, -donc, parfaits-, même si les digitalisations sont loin d'être des merveilles, comparées à ce qui nous attend sur la prochaine génération de consoles...

TRAZOM

Vous voilà face à votre chef-d'oeuvre, seul contre tous les regards du monde ! En visionnant le film final, vous vous dites soudain que c'est minable, mais le verdict est souvent inattendu !

KRIS KROSS

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
GENRE • "MAKE MY VIDEO"
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 3 CHANSONS
CONTINUES • INFINIS





- Des sons béton (CD oblige !).
- Concept original.
- Vous aimez les Kris Kross ?

- Vous n'aimez pas les Kris Kross ?
- Pas de français dans le texte.



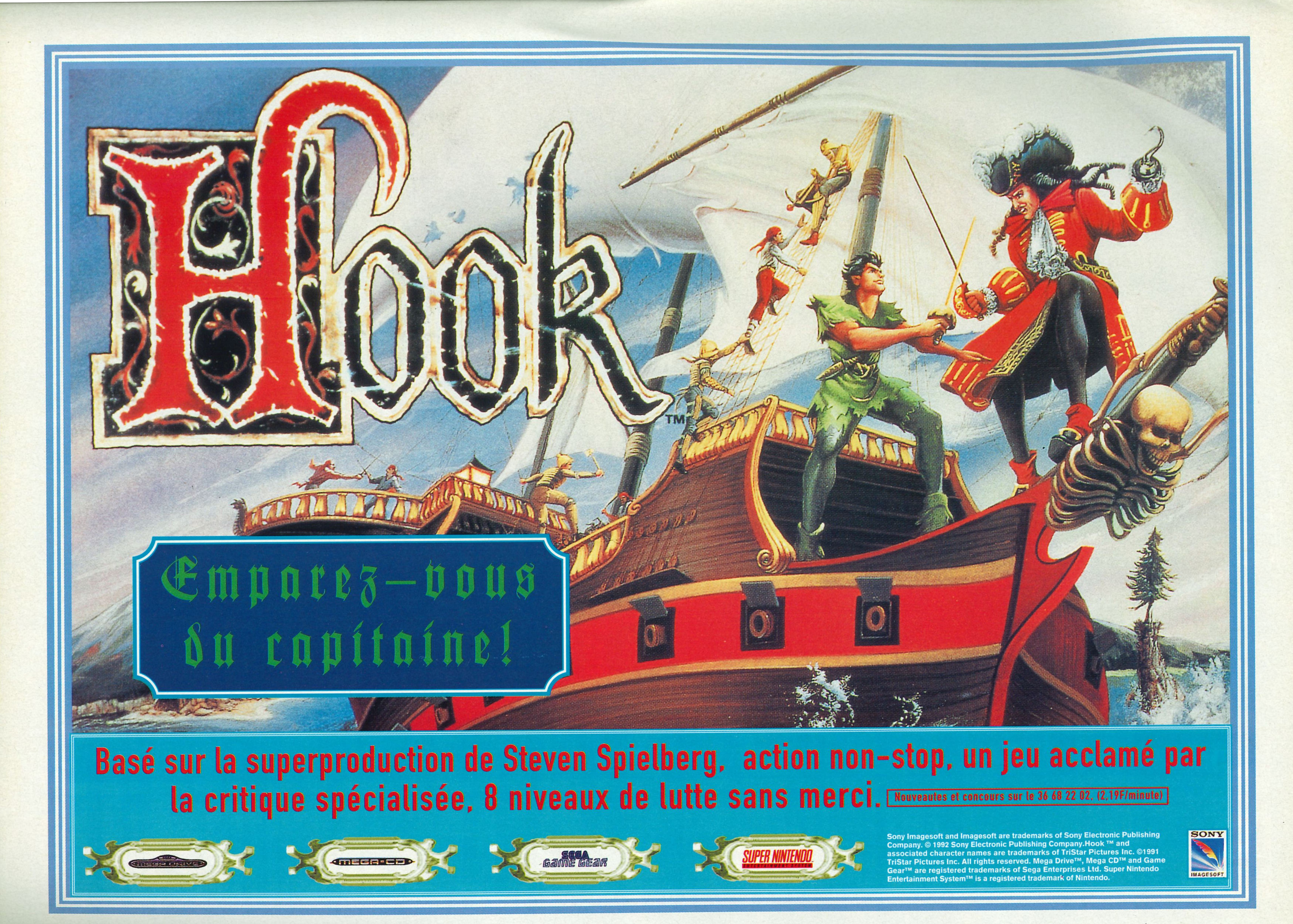
GRAPHISMES 17
Evidemment très bons, mais on aurait aimé qu'ils soient un peu moins fouillis.

ANIMATION 19
C'est simple, c'est du film, donc parfait.

MANIABILITÉ 18
Il n'y a aucun problème à réaliser rapidement son vidéo-clip, même pour un réalisateur débutant.

SON/BRUITAGE 19
Parfait, le support CD fait tout le travail, et on en profite au maximum.

GLOBAL 80%


Hook™
Emparez-vous du capitaine!
Basé sur la superproduction de Steven Spielberg, action non-stop, un jeu acclamé par la critique spécialisée, 8 niveaux de lutte sans merci.
Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02. (2,19F/minute)
MEGA-CD
SEGA GAME GEAR
SUPER NINTENDO
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Hook ™ and associated character names are trademarks of TriStar Pictures Inc. ©1991 TriStar Pictures Inc. All rights reserved. Mega Drive™, Mega CD™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.
SONY
IMAGESOFT

LE LIVRE de la JUNGLE

Agrippé à une liane, Mowgli s'entraîne pour le prochain film de Sylvester Stallone : Cliffhanger 2 !

Sur la langue de Caméléon, tu sauteras. Touché, tu ne te feras point. Claque dans la gueule, sinon tu prendras !

On ne peut qu'être étonné de voir à quel point Le Livre de la Jungle est réussi. Il est vrai que lorsqu'on sait que Virgin Games est derrière, et que David Perry, le créateur de génie (Cool Spot, Aladdin, Global Gladiators) n'est pas loin... Mais tout de même ! Le Livre de la Jungle est le type de jeu qui nous fait dire que la Master System est encore loin de se retrouver délaissée... tant qu'il y aura des cartouches de ce type. Les musiques sont étonnament bonnes, et la maniabilité est très agréable. Parfois, cela semble un peu difficile, mais cela gage au moins d'une bonne durée de vie ! Le Livre de la Jungle est un excellent investissement pour les fêtes de Noël.

TRAZOM

En prenant cet escalier de fortune, Mowgli sait qu'il doit absolument s'emparer de cette gemme, à sa droite. Le synchronisme est réclamé, S.V.P. !

Kaa, le boss après le niveau 2, est le roi des serpents. La tactique est de sauter sur l'espèce de ressort vivant, tout en tirant au moment opportun.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

EDITEUR • VIRGIN GAMES
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • 1





- Une superbe animation.
- Un jeu de plates-formes d'un grand intérêt.
- Des musiques au top !



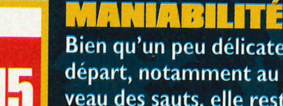
- Un temps d'adaptation pour la maniabilité.



16 **GRAPHISMES**
De superbes sprites bien animés se meuvent dans des décors fouillés et très plaisants. En plus, c'est très varié.



16 **ANIMATION**
Les diverses animations de Mowgli et des autres animaux sont vraiment réussies. Du pur David Perry, quoi !



15 **MANIABILITÉ**
Bien qu'un peu délicate au départ, notamment au niveau des sauts, elle reste néanmoins facilement assimilable à la longue.



17 **SON/BRUITAGE**
Aussi bien pour les musiques - différentes à chaque fois - que pour les bruitages, Le Livre de la Jungle est réussi au niveau sonore.



SI VOUS VOYEZ UN HERISSON PLANER, NE VOUS INQUIETEZ PAS, C'EST QU'IL EST SOUS L'EFFET DE LA 3D.

SONIC CD SUR

[MEGADRIVE + MEGA CD]





LA CLAQUE INTERACTIVE

AU ROYAUME DE L'OVALIE BLANCO EST ROI!

Pour pratiquer le rugby, comme beaucoup de gens, vous préférez certainement qu'ii y ait moins de rudesse, que les mêlées se fassent avec douceur ou encore que les fameuses bastons générales soient définitivement bannies ! Ne rêvez pas, ou alors moins fort parce que la réalité ne peut être changée. Enfin, c'est ce que je croyais jusqu'à aujourd'hui. Car Zorro est arrivé ! Ou plutôt Blanco, le célèbre arrière de l'équipe de France durant des années. Avec ce jeu dont il est le parrain, tout est donc possible. Depuis un confortable fauteuil, manette en main, vous allez distribuer le jeu à votre guise ; ce qui

Serge Blanco WORLD CLASS RUGBY

signifie plaquer à volonté, "droper" autant de fois qu'il vous plaira ou encore jouer "perso" comme les grands ! Avec deux grandes compétitions (Coupe du monde ou championnat), les soirées vont être longues !

LES NOUVEAUTES DE SERGE BLANCO WORLD CLASS RUGBY

Evidemment, la grande nouveauté vient du fait que Serge Blanco en personne parraine le jeu. Ce qui est une excellent chose, car les "plus" qui changent tout, émanent de ses conseils avertis, que les programmeurs ont suivi à la lettre pour offrir une nouvelle version de ce jeu de rugby beaucoup plus jouable et intéressante. Nous disions donc : - La règle de l'avantage fait son apparition. Merci. - Le tir au pied est rendu beaucoup plus simple. M'ouais. - Les passes sont plus précises, bien que dépendant de votre niveau de jeu. Là c'est réaliste ! - Les "temps morts", avant une mêlée ou une touche, peuvent être accélérés à l'aide du bouton "R". Pratique ! - Evidemment Blanco, qui ne manque pas une occasion de plaisanter, mais dont l'image n'apparaît pas dans le jeu. Un peu dommage.



Allez la France ! C'est une mêlée à 5 mètres de l'enbut Australien. Plus que quelques efforts pour, soit droper, soit tenter une combinaison de passes.







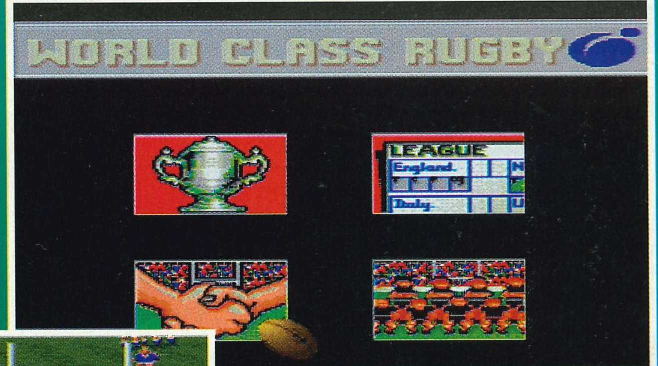






Trois compétitions au programmes, ou plutôt deux, puisqu'il y a des matches amicaux. Si besoin, vous pourrez même "fabriquer" votre propre équipe (avec noms des joueurs) grâce à l'éditeur.

Avant chaque compétition ou match amical, vous avez ce tableau. Vous paramétrez le niveau de difficulté, la force du vent, le type de terrain... Vous pouvez même choisir de regarder les matchs entre deux équipes gérées par la console !





Lors de la touche, comme lors de la mêlée, et à condition d'avoir le ballon, vous pourrez tenter des combinaisons en appuyant sur "A" avant de jouer.







Un jeu de rugby, un vrai, sur console ! Les fans ne risquent pas d'être déçus. Mieux, ils vont sauter de joie. On les comprend, ce sport n'ayant jamais été vraiment à l'honneur sur une quelconque bécane. Depuis peu, ça se démocratise, et c'est tant mieux. Trop de simulations de F1 (dont beaucoup minables), et aucune de Rugby, sport amateur par excellence, ce n'était pas raisonnable. Voilà le mal réparé grâce à cette cartouche d'un haut degré de réalisme. Vous allez pouvoir tout faire : rejouer les matchs de Coupe du Monde perdus par la France - si, si, y'en a ! - et ainsi venger l'honneur du 15 français. Sur le terrain, tout se passe de la meilleure façon qui soit : zooms et rotations vous plongent plus loin encore dans l'univers de l'Ovalie, avec notamment un bon nombre d'options. Le jeu est surtout très intéressant à deux. Seul, il devient trop facile. Sébastien et Stéphan (les fils de Blanco) vont pouvoir se lancer des défis ! La relève est assurée...

TRAZOM

Pour la première fois sur Super Nintendo, on va pouvoir jouer à autre chose que du foot ou du basket, cool ! Je ne pensais pas que le rugby pouvait se prêter au jeu sur console, mais voilà qui est fait et de façon magistrale. Le mode 7 est astucieusement utilisé et les graphismes sont assez réalistes pour que l'on y croit dur comme fer ! La prise en main est assez rapide mais il est nécessaire de connaître les règles de ce sport collectif (bien connu chez nous de toute façon) pour pouvoir profiter pleinement du jeu. La maniabilité est bonne, même très bonne avec une adéquation parfaite entre le réalisme (les mêlées, les diverses formations possibles, etc...) et le plaisir de jeu. Je me suis bien éclaté avec ce jeu et je ne peux que trop le conseiller aux amateurs de rugby et de sport sur console.

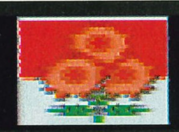


OLIVIER



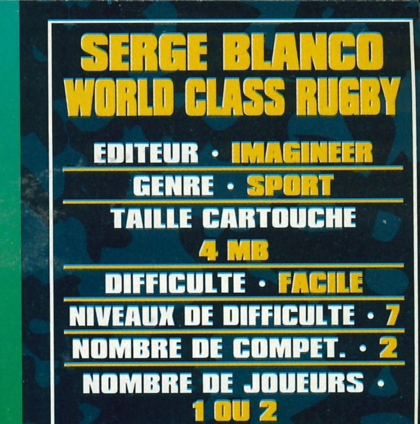












SERGE BLANCO WORLD CLASS RUGBY

EDITEUR · IMAGINEER
GENRE · SPORT
TAILLE CARTOUCHE · 4 MB
DIFFICULTE · FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 7
NOMBRE DE COMPET. · 2
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2
CONTINUES · PASSWORDS



- Les 16 meilleures équipes du Monde.
- Le réalisme qui est impressionnant.
- Une prise en mains assez facile.
- Enormément d'options.



- Le terrain est un peu court.



GRAPHISMES — 15

Les pages d'écran sont superbes, cependant que les sprites des joueurs restent d'un niveau moyen au niveau de la finition.

ANIMATION — 18

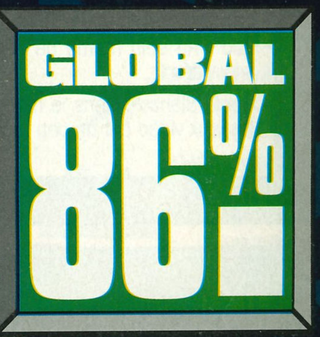
Impeccable, il n'y a aucun problème de ce côté-là. Zooms et rotations cohabitent sans engendrer de défauts.

MANIABILITÉ — 16

Comme dit Serge blanco : "c'est vous qui faites les passes, pas la machine". C'est exactement ça. Il faut donc un peu d'entraînement.

SON/BRUITAGE — 17

De très bonnes musiques un peu partout sur les pages d'avant-match, et une ambiance réussie dans les tribunes !



Serge Blanco

lorsque le rugbyman devient héros de jeu vidéo !

PAR TRAZOM ET TSR



Serge Blanco est en train de jouer à World Class Rugby

Après avoir mouillé le maillot dans les plus hauts lieux du rubgy mondial, Serge Blanco revient. Mais, cette fois, il restera sur votre petit écran ! Serge Blanco en jeu vidéo ? Si une cartouche de jeu devait porter le nom d'un grand rugbyman, ce devait forcément être celui de ce sportif français au palmarès éloquent : ex-recordman du nombre de sélections et d'essais marqués en équipe de France, vainqueur du Grand Chelem (1981, 1987), finaliste de la coupe du monde (1987), élu meilleur rugbyman français en 1982, 1983 et 1989... Et il y aurait encore bien des dates et des records à mentionner !

Monté à Paris pour la promotion de SON jeu, nous nous devions de lui poser quelques questions sur les jeux vidéo, ses motivations pour se lancer dans une pareille aventure, et sur le World Class Rugby en particulier.

Pad : Le résultat de World Class Rugby vous satisfait-il complètement ?

Serge Blanco : Ce n'est pas parce que je participe à ça, mais je crois que c'est un bon jeu. Déjà, il a le mérite d'être le premier jeu de rugby sur cette console. On est très vite dans le coup.

Pad : Et pour ce qui est du réalisme ? Un spécialiste tel que vous pense-t-il que le jeu pourra séduire les amateurs les plus exigeants ?

Serge Blanco : On peut taper au pied par dessus, mettre le ballon en touche, faire le drop, les arrêts de volée... c'est comme sur le terrain, avec la même question d'appréciation de la situation.

Pad : Au sein même de l'équipe, jouez-vous aux jeux vidéo ?

Serge Blanco : Dans le rugby, on vit en groupe, et les jeux vidéo ont un peu tendance à tuer ce genre de vie. Si on jouait tous à la Nintendo dans notre coin, le soir, il n'y aurait plus rien, côté esprit d'équipe.

Pad : Les autres joueurs de votre génération ou bien de la nouvelle génération, sont-ils des pro des consoles Sega et Nintendo ?

Serge Blanco : Franchement, je ne sais pas, certainement ceux qui ont des gosses.

Pad : Cela laisse quelle impression de donner son nom à un jeu vidéo ?

Serge Blanco : Vous rentrez chez vous et vous dites à vos gosses : "on m'a contacté pour collaborer à la création d'un jeu de rugby"... et tout de suite ils vous sautent dessus et ils disent : "Oui ! Il faut !". On ne sait pas trop ce que ça peut devenir, mais ensuite, avec les gens de Ludi, on a essayé de faire quelque chose de bien. Je ne voulais pas que se soit n'importe quoi. Je ne voulais pas que l'on puisse penser que Serge Blanco ait pu faire ça rien que pour l'argent, même s'il y en a, car ce n'était pas le but.

Pad : Pourquoi vous êtes-vous donc lancé dans cette aventure ?

Serge Blanco : Le but -et je dois le dire très sincèrement-, ça a été de faire plaisir à mon fils. Pour lui, c'était bien, alors je l'ai fait. Lorsque j'ai vu pour la première fois le jeu, j'ai voulu que des améliorations soient apportées. J'ai fait en fonction de ce que moi je pouvais ressentir en jouant. Il y aura certainement des évolutions par la suite, mais je ne voulais pas que le premier jeu ne soit pas bon. Ca ne sert à rien de sortir un jeu pour sortir un jeu, même s'il y a un nom dessus. Après, on aime ou on n'aime pas.

Pad : Pensez-vous que le jeu donnera envie de jouer au rugby, au vrai ?

Serge Blanco : Je ne sais pas. J'aimerais, bien sûr, et je crois que la vocation de tout jeu de sport, c'est d'insciter le joueur à découvrir le sport véritable, c'est de lui donner envie de le pratiquer.

Pad : Et chez vous, avec votre femme ou Sébastien et Stéphane, vos deux enfants, vous arrive-t-il souvent de jouer aux jeux vidéo ?

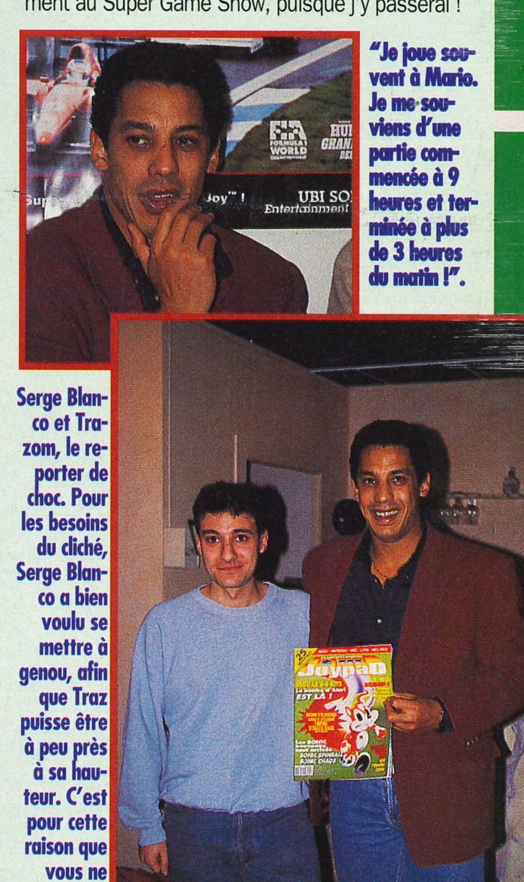
Serge Blanco : Je joue très souvent à Mario. Je me souviens d'une partie commencée à 9 heures et terminée à plus de 3 heures du matin ! C'est le plaisir de la découverte, je crois que nous sommes tous comme ça. Toute la famille joue. C'est vrai que ça fait assez cher. Avec la première NES, pendant très longtemps nous n'avons eu qu'un seul jeu ! C'est aussi pour ça que c'est important de sortir un bon produit. Il ne faut pas que le joueur regrette son achat.

Pad : Et que faites-vous depuis que vous avez arrêté le rugby ?

Serge Blanco : Je m'occupe d'un centre de thalasso-thérapie à Hendaye et je viens de lancer, avec des amis, une ligne de vêtements Serge Blanco.

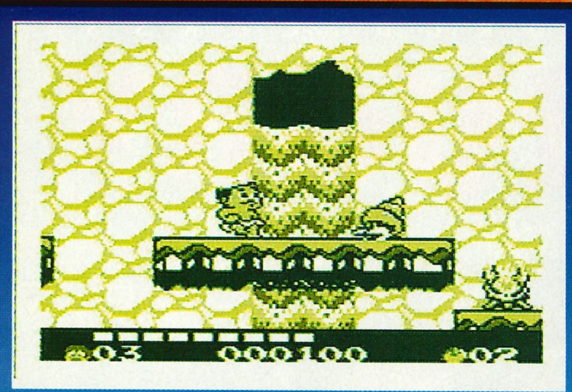
Pad : Je crois que vous avez un avion à prendre, alors à très bientôt, peut-être pour la sortie de Blanco World Class Rugby 2 ?

Serge Blanco : A bientôt, mais on se reverra sûrement au Super Game Show, puisque j'y passerai !



"Je joue souvent à Mario. Je me souviens d'une partie commencée à 9 heures et terminée à plus de 3 heures du matin !".

Serge Blanco et Trazom, le reporter de choc. Pour les besoins du cliché, Serge Blanco a bien voulu se mettre à genou, afin que Traz puisse être à peu près à sa hauteur. C'est pour cette raison que vous ne voyez pas le bas de la photo.



Vive les mollusques, c'est bon avec de la mayonnaise ! Attention de ne pas vous vautrer dans les chutes d'eau, il pourrait vous en coûter. On n'est pas dans Secret of The Mana sur SFC (pour ceux qui connaissent la légende de l'épée sacrée).

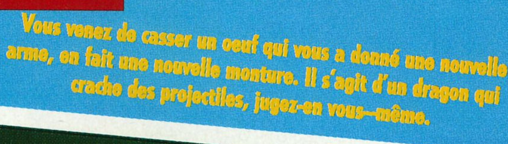
Adventure Island II

L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE...

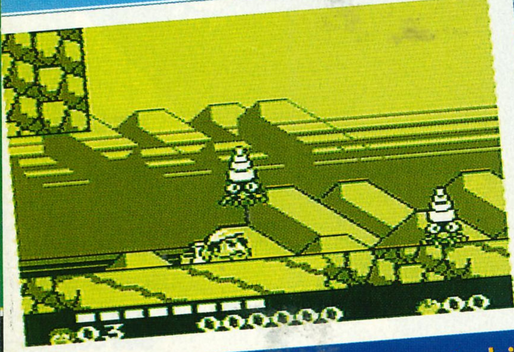
La série Adventure Island vous met dans la peau (et les doigts de pieds en éventail) de Jerry, un mec qui est toujours en vacances et qui a bien de la chance. Comme il s'agit d'un jeu vidéo, vous avez tous deviné que la nana de Jerry s'est faite enlevée par un monstre qui passait par là par hasard, ben tiens ! Et vous devinez sans doute aussi quel va être votre but : retrouver la nymphette en parcourant les niveaux d'un jeu de plates–formes et d'action. Jerry casse des oeufs au cours de son voyage et gagne, du coup, des bonus d'arme comme la hache, le skateboard ou encore le dragon servant de monture à Jerry. Le but est de terminer les niveaux sans que la jauge d'énergie soit tombée à zéro. Comme cette jauge diminue à vue d'oeil au cours du temps, vous devez la regonfler en attrapant des fruits. Bon appétit !

Quand on aime, on ne compte pas ! En matière de jeux mêlant action et plates–formes, c'est plutôt le cas sur Game Boy avec à peu près un milliard de jeux de ce type. Je suis le dernier à m'en plaindre, car j'adore ce genre-là. Mais je sais rester lucide quant à la qualité de tous ces jeux, j'ai une conscience professionnelle, zy va ! Le cas Adventure Island est spécial : issu du monde NEC, la saga ne propose pas d'effets spéciaux déments, les graphismes sont dépouillés, mais que voulez–vous, on s'éclate quand même. La manibilité est excellente, et le challenge bien dosé. Ce qui accroche, en fait, dans Adventure Island II, c'est cette course contre la montre qui force à gober le plus de bonus possible. Génial ! Cette suite n'apporte rien de vraiment novateur par rapport au premier épisode, mais le style est toujours aussi efficace, spécialement pour les plus jeunes

.OLIVIER



Vous venez de casser un oeuf qui vous a donné une nouvelle arme, en fait une nouvelle monture. Il s'agit d'un dragon qui crache des projectiles, jugez-en vous–même.

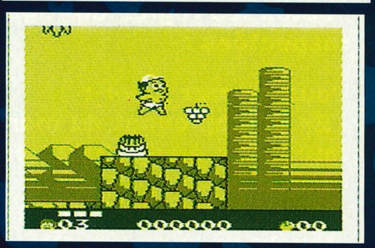


Il vaut mieux avancer prudemment et se baisser au bon moment, lorsqu'il s'agit -comme ici- de traverser un océan par le fond.



ADVENTURE ISLAND II

EDITEUR • HUDSON/SONY
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3





- Un jeu très prenant.
- Une ambiance estivale bien cool.



- Des graphismes un peu simplistes.
- Pas assez de sprites, quelquefois.

GRAPHISMES 12
On ne peut pas dire qu'Hudson se soit vraiment foulé en matière de décors, et encore moins pour les sprites. Un style enfantin ...

ANIMATION 14
Ce ne sont pas les sprites qui vont venir ralentir le scrolling, car il y en a très peu par écran. Le tout reste fluide, malgré la grande taille de certains d'entre eux.

MANIABILITÉ 16
C'est le point fort de ce jeu, avec un maniement simple, des déplacements basiques, des armes faciles à utiliser. RAS, quoi !

SON/BRUITAGE 15
Les musiques sont dans le plus pur style Adventure Island (NEC ou SFC), avec de la joie et de la bonne bonheur.



Game Gear

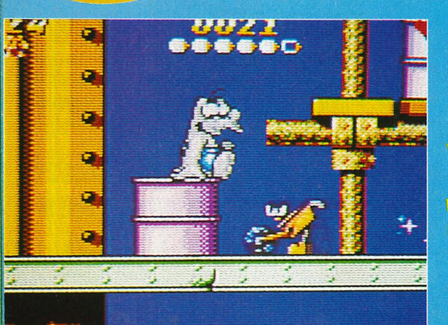
BEBE BRUNO CHERCHE PAPA OTTIFANT !



Grâce à ce ressort, Bébé Ottifant peut se propulser très haut dans les étoiles. Trois petits coups et puis s'envole !

THE OTTIFANTS

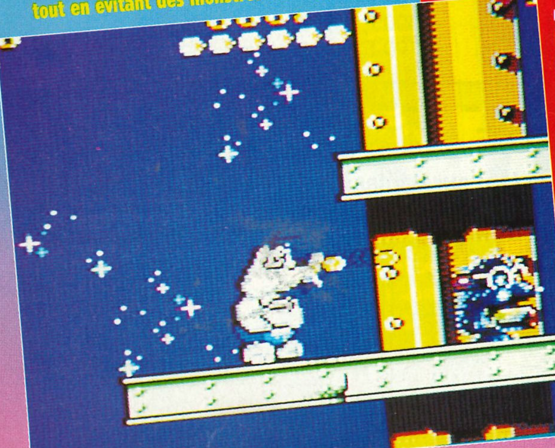
D'après la notice, le fait que le père de Bruno ne soit pas encore rentré du travail, est synonyme d'enlèvement ! En effet, il a quand même quelques heures de retard sur son horaire normal, ce qui n'est pas dans ses habitudes, et la cause est toute trouvée : des étrangers se sont emparés de lui. Bébé Ottifant est désemparé et ne sait plus quoi faire. Une voix intérieure lui indique la marche à suivre. Il va donc partir à la rescousse de son popa, le plus vite possible. Pour cela, il va traverser des contrées énormes, bourrées de friandises et de papiers que son père a perdus en cours de route. Ramasser tous ces objets très nécessaires aura pour effet de le ramener à lui. Mais avant, il faudra éliminer des tonnes d'ennemis, et pas mal de "boss". Bonne chance !



Dans le bureau, même combat, pas de quartier !

Un boss/robot, voilà de quoi vous redonner le moral pour retrouver votre père. En attendant, frappez très rapidement, puis repliez-vous aussi sec !

Dans le niveau du chantier, écrit "Chatier" dans le jeu (sic), il faut monter de poutre en poutre, tout en évitant des monstres de ce genre.



Même si on est loin des merveilles comme Mickey 2 ou Le Livre de la Jungle, le fait est que The Ottifants n'est pas à ranger au rayon des vieilleries. Certes, il y a énormément de différences entre ces trois titres, mais le plaisir procuré par ce dernier est tout de même bien présent. Le personnage, d'un genre nouveau, est sympathique et se manie avec grande facilité. Les niveaux sont bourrés de passages secrets. L'esprit plates-formes est également bien conservé, avec une difficulté loin d'être insurmontable, mais qui demandera pas mal de concentration. Une petite partie réflexion s'y trouve également caché, surtout lorsque vous sentirez que les passages sont bloqués. En bref, The Ottifants est un bon titre, plaisant à jouer, mais qui ne fait pas le poids avec les grosses pointures de la GG.

TRAZOM

THE OTTIFANTS

EDITEUR · OTTIFANTS PRODUCTION
GENRE · ACTION/PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 2 MB
DIFFICULTE · FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 5
CONTINUES PASSWORDS





- Un personnage original.
- Techniquement réussi.
- Une bonne maniabilité.



- Trop facile avec les passwords.



GRAPHISMES 14
Un sprite principal énorme, et des décors très changeants. Les couleurs ne sont pas assez variées.



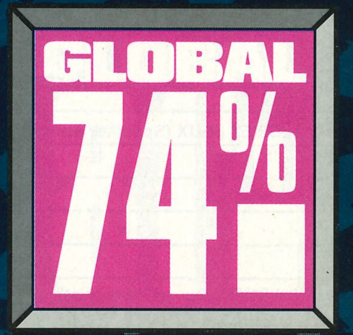
ANIMATION 15
Elle est d'un niveau très correct, et suffit amplement pour ce jeu sans grande prétention.



MANIABILITÉ 16
Très réussie, le personnage se dirige très facilement. Très pratique pour les plates-formes.



SON/BRUITAGE 13
C'est loin d'être exceptionnel, c'est tout juste bon.



Megadrive

F117 NIGHT STORM

LE SILENCE DES AVIONS...

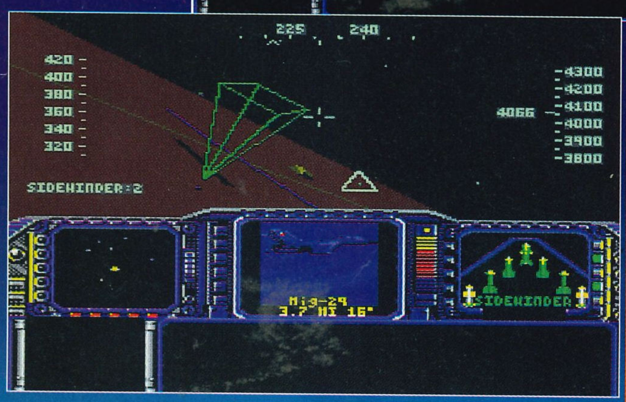
Après avoir tout dit sur la Guerre du Golfe et l'Irak, ou presque, seul Electronic Arts semble s'accrocher aux ruines encore fumantes de ce Pays. F-117, le jeu, vous convie à retourner dans cet enfer désertique, où seul des TSR et des Olivier, voire des Greg, mais c'est moins solide, peuvent encore y mettre les pieds sans craindre de se manger un missile sol/air ! Mais quel est donc ce secret qu'ils gardent enfoui au fond d'eux-mêmes, depuis tant d'années ? Hmmm ? Fastoche : le F-117 Stealth Fighter est leur ARME ABSOLUE. L'avion furtif le moins détectable du monde vous entraîne dans des missions "ramboesques" ! Des scénars différents (Nevada, Golfe ou encore Bosnie) vous feront connaître les réalités d'un vrai combat... sans filet, après avoir acquis les subtilités du bombardement nocturne, grâce aux 30 missions du mode "training".



Des beaux missiles tout neufs, bien en vue, juste pour allécher la clientèle, y'a qu'ça de vrai ! Servez-vous donc !



A bord du F117, tout est tellement moderne qu'on peut voir le type d'appareil accroché par votre cible ! Ici, un Mig 29, pour ne pas changer !



Ah, un peu de changement ! Voler la nuit avec un système infrarouge à la clé, ça vous dit ?



C'est clair, TSR n'aime pas cette simulation. Il n'arrêtait pas de me taper dans le dos, dès que j'accrochais une cible ! En fait, je crois savoir pourquoi il le prenait si mal. Je venais de le battre 12 fois de suite à FIFA Soccer ! Que voulez-vous, il est mauvais perdant... Moi, ce que je reprocherais au jeu, c'est son côté "j't'endors en douceur", ni vu ni connu. Ca ne remue pas assez. On voit des cibles, on tire, un point c'est tout. Il n'y a pas de réel challenge à relever ; on ne décolle même pas soi-même, c'est tout dire ! F15, dans ce domaine, était beaucoup plus amusant, malgré que F117 soit plus complet dans le domaine purement simulation. Si vous attendiez, en vain, le simulateur de vol pur et dur sur Mégadrive, prenez donc F117. Autrement, F15 fera l'affaire. Ou achetez-vous un PC. Comme tout le monde. Ou presque.

TRAZOM 

F117 NIGHT STORM

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
GENRE • SIMULATEUR DE VOL
TAILLE CARTOUCHE 16 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 5
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE MISSIONS 30
CONTINUES
PASSWORDS



- De sublimes digits sonores, signées Withaker !
- Une bonne maniabilité.

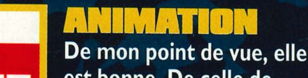


- Beaucoup moins ludique que F15.
- Trop simulateur. On est sur MD ici, pas sur PC !



GRAPHISMES 14
C'est loin d'être beau, mais c'est quand même de la 3D surface pleine. C'est un simulateur, ne l'oublions pas !

ANIMATION 15
De mon point de vue, elle est bonne. De celle de TSR, c'est pas terrible. Faut qu'il arrête de jouer à Sewer Shark !



MANIABILITÉ 16
Difficile de guider les missiles jusqu'à leur cible (eh oui, c'est nouveau !), mais le Stealth est assez maniable.

SON/BRUITAGE 17
Des digits vocales et des bruitages signés David Withaker, l'excellent musicien anglais, exempts de tout reproche.



3615 STOCK GAMES

STOCK GAMES *REPUBLIQUE*
44 rue de Malte 75011 Paris - Métro République
Tel : (1) 48.05.48.23

STOCK GAMES *MASSENA 13*
CHHUN MUSIC
Centre Commercial Massena Niveau 1 - 75013 Paris
Ascenseur Villa D'Este - Métro Porte de Choisy
Tel : (1) 44.24.00.00

STOCK GAMES *AJACCIO*
23 rue Méditerranée 20179 Ajaccio
Tel : 16 (1) 95.23.14.81

JOUEZ ET GAGNEZ EN JOUANT A NOTRE JEU PRIME !!
CHAQUE SEMAINE, DES CADEAUX A GAGNER.
INFORMEZ-VOUS SUR LES NEWS EN DIRECT DU JAPON ET USA.
EN ATTENDANT, TOUTE L' EQUIPE VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOEL !!!

STOCK GAMES

MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS

SUPER FAMICOM

ACTRAISER 2	499F
RANMA 1/2 N°3 RPG	499F
HAMMERING HARRY	539F
HOKUTO NO KEN	589F
DESERT FIGHTER	589F
SUPER R-TYPE III	589F
HUMAN GP N°2	**589F**
Y'S 4 MASK OF THE SUN	589F
GOEMON FIGHT 2	**589F**
FATAL FURY 2	**589F**
MEGAMAN X	**589F**
DRAGON BALL Z N°3 ACTION	**629F**

PROMO DU MOIS
FINAL FIGHT 2 199 F

SUPER NES

MARIO ALL STARS	349F
JURASSIC PARK	449F
F1 POLE POSITION	499F
NBA JAM	**499F**
SENSIBLE SOCCER	499F
SECRET OF MANA	499F
EQUINOX	499F
T.N.M.T FIGHTERS	499F
CLAY FIGHTER	499F
FLASH BACK	499F
NHLPA HOCKEY 94	499F
ALADDIN	**499F**
STAR WAR 2 (E.STRIKE BACK)	**499F**

MEGADRIVE

STREET FIGHTER 2'	499F
ALADDIN	399F
ASTERIX	389F
FORMULA ONE	389F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	**389F**
SONIC PINBALL	**389F**
T.N.M.T WARRIORS	**389F**
ZOOL	389F
LAND STALKER	**429F**
NHLPA HOCKEY 94	**389F**
VIRTUA RACING	**449F**
ETERNAL CHAMPION	**449F**

NEO GEO

SAMURAI SHODOWN	**1540F**
FATAL FURY SPECIAL	**1590F**

CONSOLES ET ACCESSOIRES

PC ENGINE GT	1450F
NEC DUO-R	2150F
NEO GEO SEULE	2390F
JOYSTICK NEO GEO	449F
MEMORY CARD	229F
ALIMENTATION 9V/1A	129F
2 JOYPADS INFRA-ROUGE MD	249F
2 JOYPADS INFRA-ROUGE SNIN	249F
ADAPATEUR FX 60 HZ	99F

REPARATION - MODIFICATION DE VOS CONSOLES, C' EST AU 44.24.00.00 CHEZ STOCK GAMES

NOMBREUX JEUX EN STOCK, N' HESITEZ A NOUS CONSULTER POUR DISPONIBILITE

MATERIELS OCCASIONS - MATERIELS OCCASIONS

SNES - SNIN

SKY MISSION	149F
WWF WRESTLEMANIA	149F
UN SQUADRON	199F
CASTLEVANIA IV	199F
STREET FIGHTER 2	199F
ZELDA 3	***199F***
ROAD RUNNERS	199F
SUPER TENNIS	199F
SUPER SOCCER	199F
SUPER R-TYPE	199F
F ZERO	199F
GHOULS AND GHOSTS	199F
TORTUES NINJA	199F
PILOTWINGS	***199F***
ADDAMS FAMILY	199F
SUPER PROBOTECTOR	199F
ADVENTURE ISLAND	199F
JOE AND MAC	199F
E.D.F	199F
ANOTHER WORLD	249F
WING COMMANDER	249F
NCAA BASKETBALL	249F
STAR WARS	***249F***
AXELAY	249F
BUSTER BROS	249F
RUSHING BEAT 2	249F
MAGICAL QUEST	249F
SUPER ALESTE	249F
BART' S NIGHTMARE	249F
DRAGON' S LAIR	249F
AMAZING TENNIS	249F
STAR WING	***249F***
MARIO KART	249F
FATAL FURY	249F
BEST OF THE BEST	249F
SPIDERMAN	249F
MYSTICAL NINJA	299F
B.O.B	299F
YOSHI'S COOKIE	299F
NINJA BOY	299F

ECHANGEZ VOS JEUX POUR 50 F
100 F SUR NEO GEO

JEUX À PARTIR DE 149F SUR SUPER NES SUPER SFC SUPER NIN

79F SUR MEGADRIVE

399F SUR NEO GEO

GRAND CHOIX DE JEUX
- NEC /CD DUO -
+ DE 200 TITRES
- NEO GEO -
+ DE 40 TITRES
- MEGADRIVE -
+ DE 200 TITRES
- SUPER NINTENDO -
+ DE 300 TITRES

NEO GEO

NAM 1975	399F
CYBER LIP	399F
MAGICIAN LORD	399F
SUPER SPY	449F
BLUE'S JOURNEY	499F
BASE BALL STAR	499F
BASEBALL 2020	499F
ALPHA MISSION 2	499F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	499F
JOY JOY KID	499F
KING OF THE MONSTER	499F
SENGOKU	499F
GHOST PILOT	499F
FATAL FURY	499F
TOP PLAYER GOLF	549F
EIGHT MAN	549F
CROSSED SWORD	549F
TRASH RALLY	649F
ROBO ARMY	749F
MUTATION NATION	749F
SOCCER BRAWL	849F
WORLD HEROES	849F
LAST RESORT	899F
ART OF FIGHTING	***949F***
THREE COUNT BOUT	949F
SENGOKU 2	949F
SUPER SIDE KICKS	***999F***
FATAL FURY 2	***999F***
WORLD HEROES 2	1099F
VIEW POINT	1199F

NOUS RACHETONS VOS JEUX SUR SFC/SNES/SNIN , MD, NEC, NEO GEO, AINSI QUE VOS CONSOLES.N'HESITEZ PAS A TELEPHONER .

J A G U A R

JAGUAR + 1 JEU	1790F
TINY TOONS ADV	449F
RAIDEN	449F
EVOLUTION DINO	449F
ALIEN PREDATOR	449F
CRESCENT GALAXY	449F
CHECKERED FLAG II	449F

3 D O

3DO + 2 JEUX	5490F
MEGARACE	549F
STELLAR	549F
RAIDEN	549F
MAC DOG MC CREE	549F
WING COMMANDER	549F

ET ENCORE D' AUTRES !!!

MEGA CD

SEWER SHARK	399F
SONIC	399F
CHUCK ROCK	399F
NIGHT TRAP	399F
DUNE	429F
ECCO THE DAULPHIN	429F
SHERLOCK HOLMES 2	429F
HOOK	429F
SILPHEED	**429F**
DRACULA	**429F**
LETHAL ENFORCER	**429F**

PROMOTIONS SUR LES JEUX NEC,NEC CD ROM,GAME BOY,GAME GEAR EN NEUF ET OCCASION

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011 PARIS
POUR LA CORSE : 23 RUE MEDITERRANEE 20179 AJACCIO

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

TOTAL + 30 F DE PORT

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CP : VILLE : TEL :

REGLEMENT :
CHEQUE
MANDAT-LETTRE
CARTE BLEUE

N° CARTE BLEUE :
DATE D'EXPIRATION :
SIGNATURE :

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS

D'EGOUTS ET DES COULEURS

Depuis que l'on jette tout et n'importe quoi dans les égouts et les rivières, même des enfants ligotés, ces lieux sont curieusement de moins en moins sûrs... Il fallait que ça cesse ! C'est vrai, les égouts propres, ce n'est pas sans charme. Aidé de votre bavard copilote Ghost, vous allez commander votre petit vaisseau dans un dédale infesté par la vermine (il ne s'agit pas là d'une allusion au monde politique, et pourtant...). Ca y est, je prends les commandes, Trazom indique les changements de direction en faisant une parfaite imitation du sémaphore et Olivier hurle en voyant les monstres au visage simesque - nd la correctrice : simesque, variante de sièmesque pour le vocabulaire du show business-. C'est parti ! L'interaction reste toutefois limitée. Il suffit de shooter les créatures repérées par le viseur, et de prendre les bonnes directions lorsque l'occasion se présente. Pour corser le tout, certains couloirs finissent en cul-de-sac ! A vous de vous souvenir du bon chemin !



Il n'y a, en définitive, que peu de monstres différents, mais par exemple, les chauves-souris sont présentes à l'appel !

En haut de l'écran, l'indication de direction que vous pourrez toujours suivre. Vous pouvez aussi poursuivre votre chemin, en espérant trouver mieux plus loin, mais il se peut aussi que le couloir se termine par un cul-de-sac !



SEWER SH



Le viseur repère le monstre collé au plafond, il ne vous reste plus qu'à le tuer en dirigeant la cible dessus et en tirant à fond !

Les derniers conseils avant le grand départ ! Ecoutez toujours, ça peut servir ! Songez à apporter un dictionnaire !



FACE À FACE

SEWER SHARK CONTRE THUNDER HAWK

En lice pour ce challenge, deux jeux-films. Une première constatation s'impose, Thunder Hawk fait preuve de plus de diversité dans ses graphismes. Les décors sont plus changeants et les sprites différents, plus nombreux. Seconde et notable constatation : Thunder Hawk propose plus d'interactivité. On a beaucoup plus l'impression de jouer et de se retrouver au milieu de l'action ! On pourrait encore épiloguer, mais le challenge peut s'arrêter ici, Thunder Hawk est beaucoup plus fun, la preuve, Olivier s'est acheté un Mega CD rien que pour y jouer (et pour Silpheed, semble-t-il).

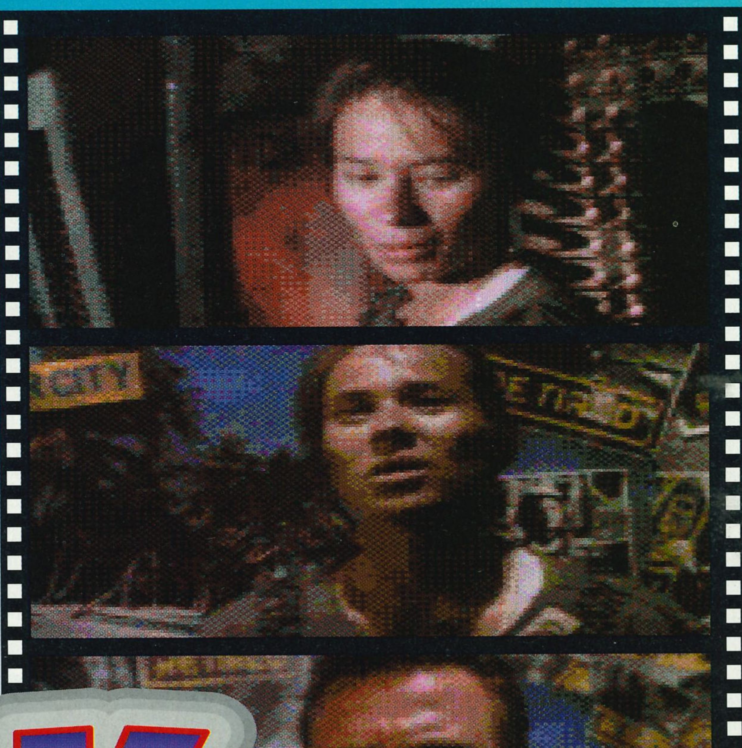


Au moins sur Méga CD, on ne peut pas dire que la machine n'est pas exploitée à fond ! A chaque fois, on découvre des véritables films interactifs, qui sont, ma foi, de bonne qualité. Avec Sewer Shark, on entre dans une autre dimension. Avec de la vidéo pure pour compagne de jeu, avouez que ça flashe un max ! Ce titre n'est pas sans rappeler Night Trap, dans le même genre. Ici, pourtant, c'est beaucoup plus linéaire. Ce sera le reproche principal. On se contente seulement de bouger le paddle au bon moment. Cela va sans dire qu'au bout de quelques parties, vous aurez fait le tour du jeu. Pourtant, l'ambiance sonore, ainsi que l'originalité du CD sont telles que si vous possédez un Méga CD, ce titre devrait vous convenir. Techniquement, pas de grosses bourdes à relever : ça va vite, ça bouge bien, on ne s'ennuie pas une seule seconde. Et pour cause, il n'y a pas un instant de répit. Un bon investissement pour votre lecteur CD. TRAZOM

ARK



Alors que la version Sega CD était testée dans notre numéro de mars 93, voici qu'arrive the "french version". Autant le dire tout de suite, il n'existe aucun changement entre les deux versions. Les voix sont toujours en anglais, les couleurs toujours aussi mal choisies à certains moments, et l'ambiance est toujours aussi bonne. C'est kif-kif. Sewer Shark était le premier bon jeu du Sega CD, qu'en est-il pour le Mega CD ? Passer après Night Trap, Sonic CD et Ecco CD, ce n'est pas si facile que ça. Pourtant, Sewer Shark est toujours valable. Bien sûr, le jeu manque un peu d'interactivité et les graphismes ne changent pas suffisamment, mais on se prend vite au jeu de cette exploration de tunnels qui semble ne jamais finir. Pour Noël, attendez Silpheed pour avoir le meilleur shoot them up. Maintenant, si vous êtes vraiment impatient, Sewer Shark vous amusera, du moins, durant quelques jours.







L'histoire vous est racontée avant que tout ne commence. Racontée oui, mais dans le langue de Joyce, Chaplin, Goethe (ah non, pas lui!) et Shakespeare : en turque ! En fait, à vous de faire attention, car la totalité des textes énoncés est en anglais. Et dire que l'on vous file de précieux conseils !

SEWER SHARK

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
GENRE • SHOOT THEM UP
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE
AUCUN



- Un film sur Mega CD, après Night Trap.
- Les voix qui vous accompagnent rythment l'action.
- Une excellente ambiance.



- On aurait aimé plus d'interactivité.
- Les teintes sont parfois mal choisies, on n'y voit pas grand-chose.



GRAPHISMES 15
La Megadrive a ses faiblesses, la principale : la palette de couleurs restreinte.

ANIMATION 18
Malgré les quelques accès CD qui ralentissent le jeu, c'est du parfait.

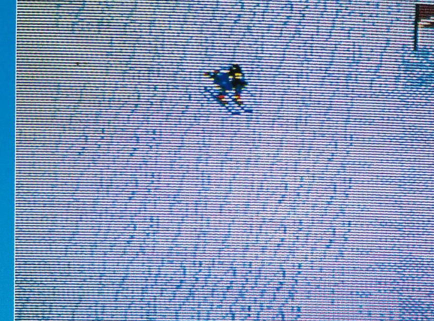
MANIABILITÉ 18
Véritablement très bonne, la maniabilité ne pose aucun problème.

SON/BRUITAGE 16
Les voix CD et les bruitages auraient pu être meilleurs, mais l'ensemble est bon.



Game Gear

LES JEUX (VIDEO) OLYMPIQUES



La descente est une épreuve difficile, mais ô combien grisante !

Le 12 février 1994 auront lieu, à Lillehammer en Norvège, les 17e Jeux Olympiques d'hiver. Ils réuniront en tout, et sur une période de 16 jours, plus de 1 800 athlètes représentant 60 nations, qui se disputeront les titres sur 14 épreuves. C'est le troisième événement sportif le plus important de la planète, après la Coupe du Monde de Football et les Jeux Olympiques d'été. Voici quelques dates des compétitions phares qui vous permettront de mieux vous y retrouver :

12 février : Cérémonie d'ouverture.
16 février : Finale d/h bosses.
19 février : Descente dames (ski alpin).
13 février : Descente hommes (ski alpin).
17 février : Super G hommes.
27 février : Finale hockey sur glace, etc...
27 février : Cérémonie de clôture.

Sur Game Gear comme sur Master System, les épreuves sont au nombre de 10. Au programme : de la descente, du super G, du slalom géant, du slalom, des bosses, du saut à skis, du bobsleigh, de la luge, du biathlon et enfin du ski de vitesse. Bonne glisse !

WINTER OLYMPICS

EDITEUR • US GOLD
GENRE • MULTI-EPREUVES
TAILLE CARTOUCHE • 4 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE D'EPREUVES • 10
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 A 4 [ALTERNATIVEMENT]
CONTINUES • INFINIS



- Des compétitions réalistes.
- Encore un multi-épreuve d'US Gold.
- Le jeu officiel des J.O.
- La possibilité de s'affronter à quatre.



- Le bobsleigh est trop simple.
- Pas de jeu en "link".
- Durée de vie ?



GRAPHISMES
Les sprites sont tantôt grands, tantôt moyens, mais toujours réussis. Les décors auraient pu être plus fouillés.



ANIMATION
Absolument rien à redire : elle est impeccable durant toutes les épreuves !



MANIABILITÉ
Une prise en mains un peu délicate, surtout pour ce qui concerne les épreuves de ski alpin. Sinon, ça va...

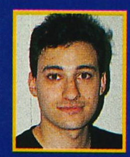


SON/BRUITAGE
Seules les musiques sont bien dans le ton. Les bruitages n'étant pas légion.

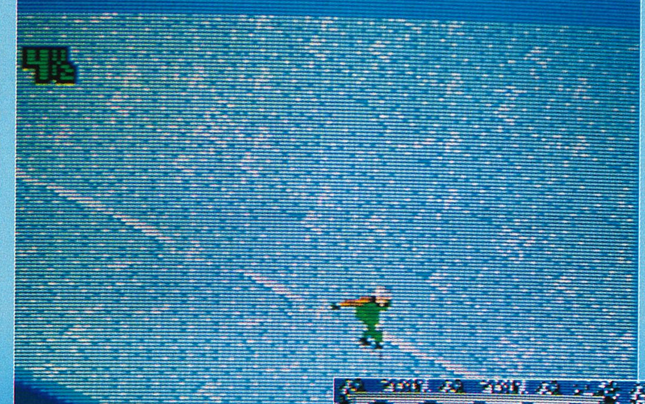




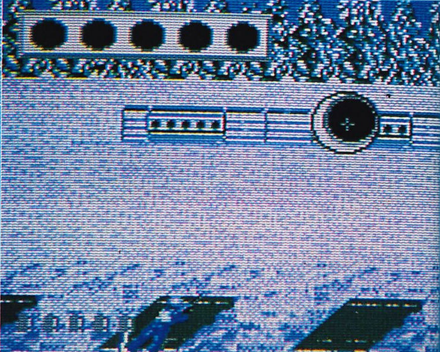
Le bobsleigh a le mérite d'exister. Quand TSR et Robby sont dedans, attention les dégâts !



Après Olympic Gold développé sur Game Gear et Megadrive, qui connut un succès sans précédent, US Gold est de nouveau autorisé à utiliser la licence des prochains Jeux Olympiques d'hiver de Lillehammer. Et la réussite est de nouveau au rendez-vous ! Techniquement, c'est encore mieux. D'ailleurs, je la trouve supérieure à la version Master system, qui n'est, pour une fois, pas identique. Sur GG, on ne bénéficie pas de jauge permettant de doser certains efforts, on y va à l'instinct. C'est donc un peu plus difficile. Ou plutôt moins facile. Le jeu à quatre est évidemment un vrai régal. Imaginez-vous en train de concourir l'un contre l'autre durant des parties endiablées : ça ressemble à peu près à une foire ! Winter Olympics est sans doute le meilleur multi-épreuve sur Game Gear.
TRAZOM 



Voilà donc l'épreuve de patinage de vitesse. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, il ne faut pas synchroniser les "pas", mais foncer comme un dératé.

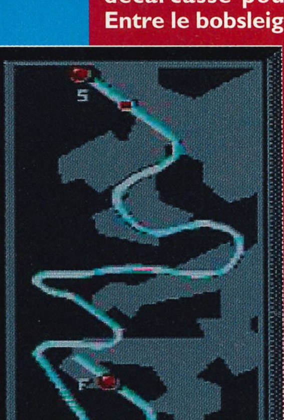


Les cibles du biathlon sont vraiment bien rendues. Comme vous êtes essoufflé, vous tremblez un max. Pour viser, bonjour !

Master System

Un même circuit pour la luge et le bobsleigh ! Une piste que Robby et TSR ont descendue (pour de vrai) à fond la caisse, il n'y a pas si longtemps !





En attendant la version Megadrive qui ne devrait pas tarder (janvier), voici les versions Master et Game Gear. Pour ces deux versions 8 bits, on se retrouve avec deux cartouches de 4 MB. Ma mamia ! On se décarcasse pour les Jeux Olympiques. Entre le bobsleigh, la descente, le "saut de bosses", le saut à ski, le patinage de vitesse, le biathlon... on ne s'ennuie pas une seule seconde. Dommage pourtant que certaines épreuves aient tendance à tant se ressembler (bobsleigh et luge ou slalom et slalom géant) et que la maniabilité ne soit pas toujours une véritable merveille. Pourtant, à quatre joueurs, on passe un long (très long) et agréable moment, à condition d'aimer les sports d'hiver et tout ce qui les entoure.

T.S.R. OLYMPIQUE.

WINTER OLYMPICS

EDITEUR • US GOLD
GENRE • MULTI-EPREUVES
TAILLE CARTOUCHE • 4 MB
DIFFICULTE • FACILE
NOMBRE D'EPREUVES • 10
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 A 4 (ALTERNATIVEMENT)
CONTINUE • NON







- Un grand nombre d'épreuves.
- Une réalisation globale assez bonne, sans être fabuleuse.



- La maniabilité est moyenne.
- Certaines épreuves se ressemblent beaucoup entre elles.



GRAPHISMES 14
Varié et très blanc, mais c'est ça le sport d'hiver.



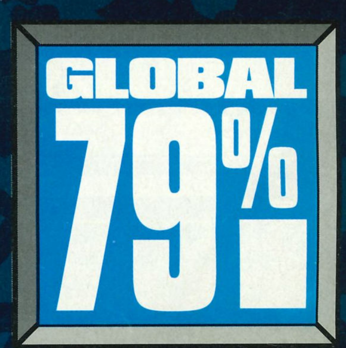
ANIMATION 16
Rapide et assez fluide dans l'ensemble.



MANIABILITÉ 13
Pour certaines épreuves, c'est plus que limite !



SON/BRUITAGE 15
La Master reste fidèle à elle-même : limitée dans ce domaine.





Voici le palais omnisport, le véritable, où se dérouleront les épreuves de patinage ou bien encore de hockey sur glace, lors de ces prochains Jeux Olympiques en Norvège. Nous sommes ici à Hamar, et le palais omnisport s'appelle le Viking Ship (bateau viking).

Un seul moyen pour obtenir de bons résultat en ski alpin : connaître la piste par coeur ! Une porte manquée, et c'est la disqualification ! Une épreuve très difficile qui nécessite de longs moments d'entraînement.



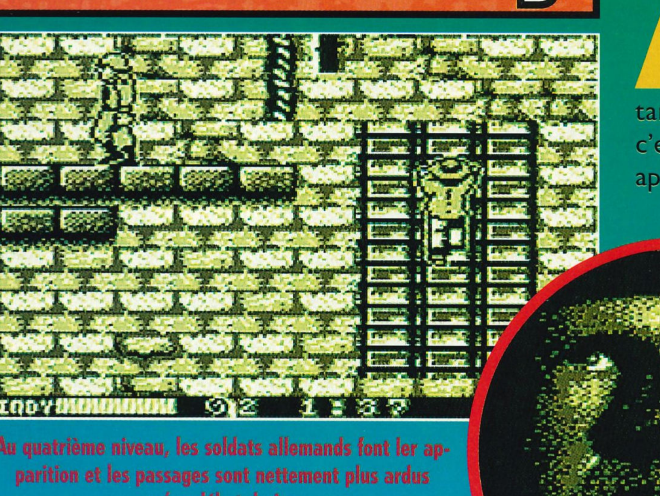


Pour le patinage de vitesse, on retrouve la méthode classique qui consiste à appuyer frénétiquement sur les boutons pour faire avancer le patineur. Faites gaffe aux ampoules ! Après, vous risquez de ne pas pouvoir faire vos interro ! Ca serait bêêêête tout de même !



Un peu de saut à ski ! L'essentiel, c'est de conserver une bonne position des skis afin d'espérer dépasser les 90 mètres ! Vraiment pas évident !

Game Boy



Au quatrième niveau, les soldats allemands font ler apparition et les passages sont nettement plus ardus qu'au début du jeu.

AND THE LAST CRUSADE...

Alors que le quatrième volet de la saga Indiana Jones va bientôt être mis en chantier avec Harisson Ford (il avait pourtant juré qu'on ne l'y reprendrait plus), c'est pour la première fois qu'Indy fait son apparition dans un jeu Game Boy. Le jeu reprend, en fait, les aventures d'Indiana Jones et la dernière croisade, c'est-à-dire le troisième épisode. Mais attention, il ne s'agit pas du jeu d'aventure bien connu sur micro, il s'agit de l'adaptation du jeu d'action également sorti sur micro. On retrouve donc le héros qui a peur des serpents, dans les principales scènes d'action du film. Indy doit d'abord combattre à main nue, puis avec son fouet car les ennemis sont nombreux (notamment les terribles soldats allemands). Certains passages demandent de trouver des objets comme les torches dans les catacombes ou les coeurs revitaliseurs tout au long du jeu. Un jeu d'action 100 % qui vous rappellera la saga de Lucas.

INDIANA JONES

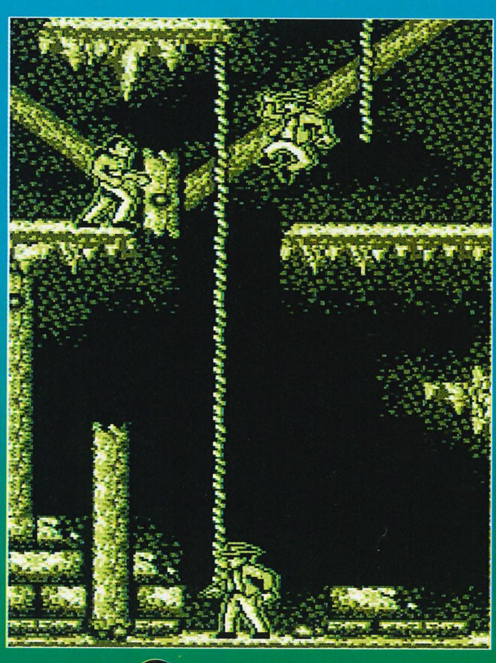
Je connaissais bien le jeu sur micro, et je dois dire que la conversion Game Boy est excellente autant que fidèle. Mais est–ce pour autant que le jeu est réussi sur Game Boy ? Disons qu'il reste un très bon jeu d'action d'une durée de vie acceptable (malgré les passwords, car il est difficile), mais qu'il ne plaira pas forcément au public action du Game Boy. Le sprite d'Indy est curieusement détouré pour ne pas le confondre avec les décors, et ses déplacements ne sont pas ceux des habituels héros de jeux d'action sur la machine. Vous serez donc dépaysés avec ce jeu qui demande de ne pas foncer tête baissée. Personnellement, je me suis bien éclaté car sa réalisation est bonne, mais je me dois de vous prévenir qu'Indy sur Game Boy est un bon jeu, mais un bon jeu qui doit être vu avant d'être acheté.



OLIVIER

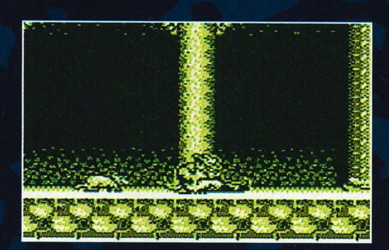


Le passage du train lancé à pleine vitesse est superbe techniquement. Cela ne doit pas pour autant vous faire oublier les peaux-rouges et leurs couteaux volants !



INDIANA JONES

EDITEUR • UBI SOFT
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3





- On retrouve l'ambiance du film.
- Les graphismes sont bons.
- Le jeu est long à terminer.





- Le jeu n'est pas des plus maniables.
- Il manque de rythme.



GRAPHISMES — 15
Les graphismes des décors sont bons, mais le détourage autour du héros n'est pas des plus esthétiques.



ANIMATION — 14
Une lenteur générale, mais c'est le jeu qui veut ça, pas les limitations du programme.

MANIABILITÉ — 15
Le héros est maniable, mais ses combats à main nue ne sont pas toujours évidents à mener.



SON/BRUITAGE — 17
Les bruitages sont excellents et, surtout, on retrouve le thème ultra connu du film pendant le jeu.



CHRONOGAMES

BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

vente par correspondance au

(1) 42 94 06 09

Les prix les plus bas - Toutes les news - Livraison Recomandée Colissimo 24/48H
Nos dynamiques télévendeurs attendent vos appels



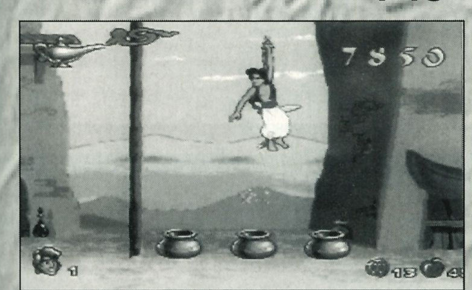
PROFESSIONNELS, CONTACTEZ-NOUS !

De 11H à 19H Du LUNDI au VENDREDI





745



ALADDIN 590



EMPIRE STRIKES BACK 640

SUPER NES*

CONSOLE SNES	**990**
ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	495
ACTRAISER 2	545
ALADDIN **	**590**
ALIEN VS PREDATOR	445
AQUATIC GAMES	390
ART OF FIGHTING	TEL
BATTLETOADS/DOUBLE DRAGON**	495
BOMBERMAN + MULTITAP	580
CHAMPIONSHIP POOL	460
CLIFFHANGER	460
COOL SPOT	460
CYBERNATOR	460
DUFFY DUCK	495
DIG & SPIKE VOLLEY BALL	495
EMPIRE STRIKES BACK	**640**
EQUINOX	545
FATAL FURY	445
GP-1 **	460
JIM POWER :LOST DIMENSION IN 3D	495
KENDO RAGE	445
LAMBORGHINI AMERICAN CHAL.	445
LAWNMOWER MAN	TEL
LOST VIKINGS	445
MORTAL KOMBAT	495
NFL FOOTBALL	445
NHL STANLEY CUP	495
NHLPA HOCKEY 94	390
PAC-ATTACK	390
PALADIN'S QUEST	545
PLOK **	495
ROBOCOP VS TERMINATOR	495
ROCK'N ROLL RACING **	460
RUN SABER	495
SECRET OF MANA **	590
SEVENTH SAGA	520
SHADOWRUN	495
SIM ANT	390
SIMCITY	445
SONIC BLASTMAN	445
STAR WARS + EMPIRE STRIKES BACK	**890**
SUNSET RIDERS **	465
SUPER NOVA	495
TECMO SUPERBOWL	545
TINY TOON	390
TOTAL CARNAGE	495
TRODDLERS	445
UTOPIA	475
WE'RE BACK	445
WING COMMANDER	345
WORLDWIDE SOCCER	495
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS **	445

SUPER FAMICOM*

ART OF FIGHTING **	**690**
BATMAN RETURNS	390
BLUES BROTHERS	390
CONTRA	390
DEAD DANCE	390
DRAGONBALL Z ACTION GAME	490
DRAGONBALL Z SUPER 2	**745**
EXHAUST HEAT II	490
FATAL FURY 2	**690**
FINAL FIGHT II	390
FIRE PRO WRESTLING	290
HUMAN GRAND PRIX 2	TEL
NITRO PUNK	445
PHALANX	445
POP'N TWINBEE	445
PRINCE OF PERSIA	345
ROCKMAN X	640
ROYAL RUMBLE WWF 2	445
RUSHING BEAT 2	390
RUSHING BEAT SHURA	**640**
SAILOR MOON	590
SILPHEED **	495
SONIC WINGS	445
STREET FIGHTER 2 TURBO	545
SUPER CHINESE WORLD 2	590
SUPER VOLLEYBALL 2	390
TECMO NBA BASKETBALL	390
TWINBEE RAINBOW BELL	TEL
ULTRAMAN	290
WORLD HEROES	495
WORLD SOCCER (CANTONA)	490

SUPER NINTENDO

DENIS LA MENACE	495
ERIC CANTONA CHALLENGE	495
F1 POLE POSITION	495
FLASHBACK	TEL
JURASSIC PARK	495
MARIO ALL STARS	**390**
MISTER NUTZ	495
MORTAL KOMBAT	495
RANMA 1/2 PART 2	495

3 DO

BATTLECHESS	**TEL**
CRASH'N BURN	**TEL**
IT'S A BIRD LIFE	**TEL**
MAD DOG MCCREE	**TEL**
PUT PUT	**TEL**

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR AD29	99
ADAPTATEUR 60HZ	149
JOYSTICK SAITEK	290
JOYPAD SAITEK	145
SUPER ENHANCER	199

*JEUX NECESSITANT L'AD 29 149F. (99F pour l'achat d'un jeu)

** JEUX NECESSITANT LE NOUVEL ADAPTATEUR POUR JEUX 60 HZ

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.
Prix indicatifs - TELEPHONEZ - NOUS !

Retrouvez toutes les CHRONONEWS A LA BOUTIQUE:

V.C.P. : 6, BD DE COURCELLES 75017 PARIS. - M° VILLIERS

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES - BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER - Les commandes par chèque sont traitées en priorité

TITRES	PRIX
....	
....	
....	
....	
....	
Port et emballage(RAJOUTER 25 F pour le port d'une console)	+30F
TOTAL A PAYER Jeux envoyés par colissimo	

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT +35F ☐ CARTE BLEUE

NUMERO ____________

Date d'expiration (CB) .... SIGNATURE:

NOM ____________ PRENOM ____________

ADRESSE ____________

____________ CODE POSTAL ____________

VILLE ____________ TEL ____________

JE POSSEDE

- ☐ ADAPTATEUR AD29
- ☐ ADAPTATEUR 60HZ
- ☐ SUPER NES
- ☐ SUPER FAMICOM
- ☐ SUPER NINTENDO
- ☐ AUTRE
- ☐ 3 DO

Bleu - 43 65 9112

COMPU Ga

COMPUSTORE GAMES sera ouvert les dimanches 12 et 19 décembre 1993. Jusqu'au 23 décembre, ouverture jusqu'à 20 h.

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres news ou anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des cours du change.

SUPER NES USA

SUPER NES USA
1490 F
fournie avec câble + transfo + AD 29 + 1 jeu au choix d'une valeur maximum de
490 F

Console SUPER NES + 1 Pad
990 F

Console SUPER NES + 2 Pad
1090 F

SUPER FAMICOM avec Final Fight 2 Cable + transfo + 1 Pad
1390 F

1 jeu acheté : l'AD29 à 99 F
2 jeux achetés : l'AD 29 à 59 F
3 jeux achetés : nous vous offrons l'AD 29

JEUX SUPER FAMICOM

Dragon Ball ZAction Game	490 F
Draguon Ball Z New Edition	Tél.
Ranema 1/2 2 (fighting)	490 F
Fatal Futy 2	Tél.
Equinox (Soltice 2)	590 F
Flashback	Tél.
Human GP 2	Tél.
Actraiser 2 Jap./US	590 F

Street Fighter 2 Turbo	590 F
Art of Fighting (60 hzt)	590 F
World Heroes	490 F
Empire Strike Back	Tél.
Suzuka 8 Hours	490 F
Tecmo Super Bowl	Tél.
Tortue Ninja New Edition	Tél.

L'Apollo Stike Pad 6 boutons fonctionne avec la Super Nes, la Megadrive, la Néo Géo.

JEUX SUPER NES

Jurassic Park	490 F
Daffy Fuck	490 F
Aladin (60 hzt)	550 F
Sunset Rider (60 hzt)	550 F
Legend of the Ring (60 hzt-)	650 F
NHL PA Hockey 94	490 F
Robocop Vs Terminator	Tél.
Under Cover Cop	Tél.

Paladin Quest	590 F
Secret of Mana	590 F
Desert Fighter	Tél.
Clayfigter	Tél.
Mortal Kombat	490 F
La Panthère Rose	490 F
Sky Blaser	Tél.
Lufia	Tél.

ACCESSOIRES

Apollo Joystick 6 boutons	369 F
SN Joypad (transparent)	149 F
Multi Tap 5 joueurs	199 F
Universal Adaptator (AD 29)	149 F
Action Replay Pro	429 F
Câble Péritel SFC/SP Nes	149 F
Joystick Programmable	369 F
Super Advantage 6 boutons	399 F

JEUX SUPER NES ET FAMICOM : prix à partir de

Mario All Star 60 Hrz	490 F
Human GP	**490 F**
Ningel's Mansel	549 F
Bomberman + Adapt. 5 joueurs	690 F
GP1 Moto Jap.	490 F
Tetris 2 + Bombliss Jap.	549 F

Wing Commander N° 2 US	**490 F**
Final Fight 2 Jap.	249 F
NBA Basket Ball Us	490 F
StarFox US/F	490 F
Dungeon Master US	549 F
Shadow Run US	549 F
Super Turrican US	390 F
Eric Cantona Foot US/F	549 F
Captain America	549 F
EVO US	549 F
Pocky and Rocky US	490 F
Exeaust Heat 2 Jap.	490 F
Super Volley-Ball	490 F
Bubsy US	490 F
Red Line F1 Racer	490 F

JEUX US et Jap. : prix à partir de

Rock and Roll Racing 60 Hz	490 F
Sonic Wings	549 F

Darius Force	Tél.
NFL Football Konamie IS	549 F
Cool Spot US/Jap.	490 F
Baseball 2020 Jap.	490 F
Super Chines World 2 Jap.	490 F
Star Wars US	490 F
Tiny Toons US	**449 F**
Seven saga US	**590 F**
Adam's Family 2	390 F
Zombie Ates My Neighboy	549 F
Sonic Blastman	490 F
Chester Cheetah US	290 F
F15 Strike eagle US	290 F
Bio Metal Jap.	290 F
Harlet Humongous US	290 F
BattleToad YUS	390 F
Street Combat US	390 F
Alien 3	490 F
Contrat 3 US	449 F

Batman Return Jap.	449 F
Magical Quest US	449 F
Phalanx US	290 F
Septentrion	490 F

JEUX SUPER NES A PARAITRE EN DECEMBRE 1993 / JANVIER 1994

Sonic Blastman 2	NC
La belle et La Bête	NC
Le Livre de la Jungle	NC
Megaman X	NC
Bull's Vs Sun	NC
Mr Nuts	NC
Legend	NC
Young Merlin	NC
Last Mission	NC
Hulk	NC



NEC

PROMO* : 3 jeux NEC CARTE achetés = 1 jeu gratuit (Tales of the monter)

JEUX Carte)

PC Kid 3	399 F
Street Turbo 2	399 F
Autres NEWS	349 F/399 F

PROMO* (Carte)

Darius Plus	169 F
Dragon Egs	169 F
Draguon Saber	169 F
Ninja Spirit	169 F
Salamander	169 F
Cloud Master	169 F
SCI Criminal	169 F

PROMO* (CD Rom 2)

Dungeon Explorer	479 F
Wind of Thender	479 F
Snatcher	499 F
Autres NEWS	Tél.

PROMO* (CD Rom 2)

R Type complet	249 F
Forgotten World	249 F
Prince of Persia	249 F
Davis Cup	249 F
Builder Land	249 F

* OFFRE LIMITÉE



3 DO



CONSOLE 3 DO Câble + transfo + 1 manette 5900 F

Fournie avec 1 jeu Crash n'Burn + 1 laser de démonstration. Fonctionne sur téléviseur aux normes NTSC.

JEUX : SORTIE OU PARUTION DECEMBRE 93/ JANVIER 94 PRIX ENTRE 390 F et 590 F

JEUX

Mac Dog Mc Cree	NC
Total Eclipse	NC
Who Shot Jonnhy Rock	NC
Battlechess	NC
Stellar 7 Draguon'Revenge	NC
Graguon'Lair	NC
Super Wing	
Commander	NC
Pga Golf	NC
Space Shuttle	NC
Ocean Bulow	NC
Baseball Hitting	NC
Football Passing	NC
Madden Football	NC
Autres titres	Tél.

Megadrive

T'ES UN ZOOLOO ?

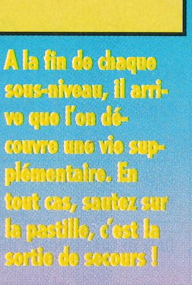
Zool, le Ninja tout droit venu de la Enième dimension, se retrouve complètement paumé dans une galaxie qu'il ne semble pas connaître. Et pour cause, il vient tout juste de se scrasher quelque part entre la planète des bonbons et celle des fruits. D'ailleurs, il est persuadé que s'il en est arrivé là, il le doit en grande partie à Krool, son ennemi de toujours, qui a juré sa perte. Ce dernier a dû créer un champ gravitationnel qui l'a fait traverser des dimensions à travers les feuillets espace/temps ! Rien que ça ! Olivier et TSR semblent d'ailleurs complètement d'accord avec cette thèse ô combien logique. Le prochain Nobel de Physique, ne le cherchez plus... Zool veut maintenant retrouver sa patrie, celle des Zooloo. Il devra patienter et traverser sept niveaux complètement loufoques : le pays des bonbons, celui de la musique, des fruits, puis celui des outils, des jouets, de la fête foraine et enfin le désert !

ZOOL

FACE À FACE

ZOOL CONTRE JAMES POND 3

Le mois dernier, nous testions James Pond 3, une nouvelle merveille sortie des bureaux d'Electronic Arts. Ce mois-ci, c'est au tour de Zool. La confrontation est toute désignée, pour des jeux de plates-formes de même style. L'un, JP3, est graphiquement très beau, et doté d'une finition hors norme, ce que l'on aimerait voir plus souvent. Zool est d'une telle simplicité dans ses traits, qu'on le confondrait presque avec la version Master System ! Au niveau sonore, Zool tient mieux la route que JP3, les musiques sont belles et variées, comme on dit ! En intérêt, il n'y a absolument plus de matchs : JP3 se détache avec un col d'avance. Non seulement il a une durée de vie beaucoup plus longue, mais en plus, il est beaucoup plus sympa à jouer, et on prend du plaisir ! James Pond 3, vainqueur assez facile.





En prenant le bonus qui convient, vous allez vous enticher d'un double on ne peut plus collant. Son but ? Une aide en forme d'escabeau !



A la fin de chaque sous-niveau, il arrive que l'on découvre une vie supplémentaire. En tout cas, sautez sur la pastille, c'est la sortie de secours !



Flottant sur une rivière en chocolat, vous désespérez d'actionner la borne qui vous permettra de recommencer à ce niveau, tout à l'heure.

Je ne sais pas pourquoi, mais il se trouve que je n'ai jamais vraiment aimé ce personnage et même le jeu, qui était à l'époque sorti sur Amiga. Déjà, c'était mal barré dès le départ ! Un peu comme Prost à sa naissance. Mais croyez bien que le test a été fait dans les règles habituelles, c'est-à-dire avec objectivité et conscience professionnelle. Eh bien, à l'arrivée, les impressions sont les mêmes que sur la version Master System : c'est fade, lassant et absolument pas original dans la phase plates-formes. Je veux dire par là qu'il n'y a pas une once d'innovation dans le déroulement du jeu, c'est tout le temps pareil. On ne réfléchit pas un instant, on avance et c'est tout ! Sur Mégadrive, préférez-lui les Sonic ou bien James Pond 3. Vous en aurez au moins pour votre argent. En plus, TSR pense exactement comme moi, alors...

TRAZOM



On n'était pas à une conversion (ou adaptation) près, alors hop ! youpla ! Zool, le brillant jeu de l'Amiga arrive sur la Megadrive après avoir passé avec succès le test sur Master System. Archétype même du jeu de plates-formes à la Sonic, Zool peut se vanter d'afficher de bons graphismes et de bénéficier d'une animation à la fois rapide et fluide, tout comme un bon Sonic. Zool et Sonic semblent véritablement cousins, à la différence prêt que Sonic est plus beau, plus rapide me semble-t-il, et aussi un peu plus original. Attention ! Stop ! Argl ! N'allez surtout pas penser que Zool soit un soft manqué de la pire espèce. C'est tout de même du bon. Pour véritablement apprécier, il faut juste ne pas connaître Sonic, et aimer comme un ouf les jeux de plates-formes. Une fois encore, comme le Battletoads de la SN, il manque le "truc" qui fait que...

T.S.R.



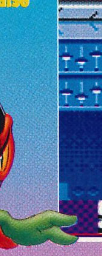
Le boss du premier niveau est une abeille assez bizarre, qui effectuera un ballet mortel. Elle vous enverra même quelques réglisses dans la tronche !



Le boss musical brûle tout simplement les vinyles sur lesquels vous tentez de tenir en équilibre. Quelques salves dans le buffet et ce sera tout.



Des ennemis en forme de tambourins, un peu comme TSR le lundi matin, lorsqu'il est de mauvaise humeur ! (Il se met en boule).



A la Tarzan, Zool s'agrippe tel un singe sur des lianes de fortune. Dans le niveau musical, il connaît la chanson.

ZOOL

EDITEUR • GREMLIN GRAPHICS
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 7
CONTINUES • 5



- Une animation très rapide !
- Un personnage sympa.
- La variété et l'originalité des mondes.
- Une ambiance sonore parfaite.



- Très lassant.
- Assez facile à la longue.
- Toujours la même chose.
- James Pond 3 est au-dessus.



GRAPHISMES — 14
Il y a de beaux effets de transparences, les couleurs sont vives, mais beaucoup trop "simplistes"



ANIMATION — 16
Bravo aux programmeurs, c'est rapide ! Moins que James Pond 3, mais tout de même pas mal.

MANIABILITÉ — 16
Zool se dirige pourtant à merveille. A vrai dire, c'est parfois même trop maniable!

SON/BRUITAGE — 17
Certainement le point fort du jeu. Les musiques sont belles et les bruitages vraiment réussis.



Super Nintendo





ALADDIN

EDITEUR • CAPCOM
GENRE • ACTION/PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 16 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
CONTINUES • 3

VU ET DISPO CHEZ VOLUSIA GAMES (Dijon)



- Un joli jeu.
- La patte Capcom.
- Une phase en tapis très belle.



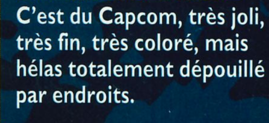
- Très facile.
- Trop facile.
- Beaucoup trop facile.
- Décors un peu vides.

16 GRAPHISMES
C'est du Capcom, très joli, très fin, très coloré, mais hélas totalement dépouillé par endroits.

17 ANIMATION
Ben oui, y'a beaucoup de défilements en différentiel, et c'est très joli. Le scrolling est bien fluide et le personnage, amusant.

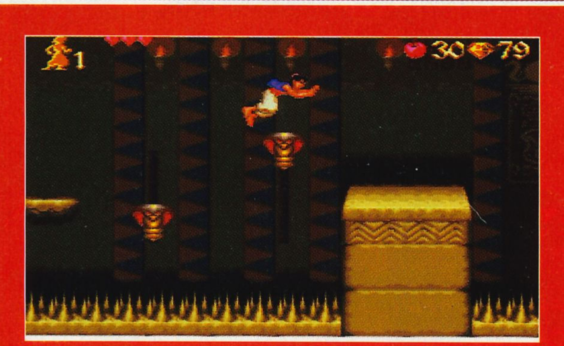
15 MANIABILITÉ
Le seul problème réside dans le fait qu'il lui faut parfois du temps avant de décider si votre saut se conclut par une chute ou un rétablissement.

14 SON/BRUITAGE
Normal, classique, rien à signaler, tout va bien, c'est plat, cool, tranquille, on reste dans l'ordinaire, voire même la platitude, ça se tient, etc.



IL ETAIT UNE FOIS AUX CONFINS DES DESERTS D'ARABIE...

Comme vous le savez tous, Aladdin est un brave graçon à qui il n'arrive que des ennuis, et que même que y'a un film d'animation qui vient de sortir sur ses aventures, et en plus que même que vous pouvez aller le voir, car il est sorti, et en plus il est très y-très bô, même que ! Les phases du jeu ne sont pourtant pas toutes identiques, et il va aussi falloir sauter de rocher en rocher dans une caverne où la lave vous court après, il va même falloir, dans une séquence où vous dirigez le tapis volant, slalomer dans des couloirs de roches en allant de plus en plus vite. Alors, un film sur console, cet Aladdin ?









Une foule d'actions !

Voici un petit échantillon de ce qui vous arrivera dans votre périple... et non, une fois de plus, pas de jacusi bouillant, ni de masseuses asiatiques !



Bien sûr, le jeu n'est pas équivalent au film, mais on peut tout de même dire que ce jeu est assez joli, même très joli, allez, carrément beau. Les graphismes, bien qu'un peu vides, sont tout de même assez détaillés pour être qualifiés de fins, et colorés. On y retrouve beaucoup des éléments du film, notamment la traversée de la ville. Il se déroule à la manière d'un Magical Quest -avec lequel il est d'ailleurs difficile de ne pas faire le rapprochement-, et le maniement du personnage est pratiquement semblable. Seule différence notable : Aladdin peut s'accrocher aux divers rebords, tel un véritable Prince of Persia. Même si ce n'est pas le jeu du siècle, il n'en est pas loin et promet beaucoup. Pour les fans, sachez qu'il est déjà disponible dans toutes vos boutiques d'import sauvage préférées, en versions japonaise et américaine. Une dernière chose : la note peut sembler un peu faible, mais y'en a marre des jeux qui se finissent en une après-midi pour le prix de 500 F. On en a trop vus, en fait, quoi, j'veux dire, hein. Non mais, qui zy viennent ! (aucun rapport).

Greg

Lors des stages, vous pourrez collecter des moitiés de scarabées en or. Ces objets vous serviront à être transporté dans des phases bonus, à la fin dudit stage que vous aurez traversé. Ces bonus se présentent sous la forme d'une loterie où vous gagnerez vies, énergies et crédits de jeu.

Il arrive parfois que le génie lui-même vous tire de certains mauvais pas, comme ici où il se fera une joie de faire apparaître une suite de nuages sur lesquels vous devrez vous aventurer, si vous voulez un jour voir la fin de ce jeu.

Tiens, le passage le plus beau du jeu. Tandis que vous naviguez tranquillement sur votre tapis volant, le plafond s'écroule, la lave fait des vagues, et vous, ben, vous mouillez votre pantalon à essayer de garder votre sang-froid, tandis que la lave arrive d'un côté de l'écran et une pluie de stalactites de l'autre.



Aladdin, le jeu des singes. Pour passer sous ces pointes, il faudra au préalable tirer la corde, afin de libérer une portion de mur. Cartésien, n'est-ce pas ?

J'attendais la version Super Nintendo de ce jeu déjà mythique, avec impatience. Pourquoi ? Pour la comparer avec la version Megadrive, of course ! Eh bien moi, je préfère cette version, car elle est bien plus axée plates-formes dans la tradition des jeux japonais. De plus, les graphismes sont plus colorés (ça, on s'en doutait). Je ne suis pas du tout un pro-Super Nintendo, au contraire, je préfère les jeux Megadrive ces temps-ci. Mais là, je dois avouer que je me suis plus éclaté sur Super Nintendo, même si l'esprit Walt Disney est complètement éclipsé par l'esprit Capcom. Quoi qu'il arrive, Aladdin est vraiment un super jeu de plates-formes et d'action, dans un décor de rêve reprenant ceux du dessin animé. C'est tellement bien fait, qu'on dirait justement un dessin animé interactif. A posséder absolument...

OLIVIER





Vous voulez savoir ce que c'est qu'un décor splendide ? Regardez ce cliché, et vous comprendrez que ce jeu vous fera parfois vivre dans des décors époustouflants.

Bien sûr, on ne renie jamais ses origines (haha, crochet, excellent !), et l'on retrouvera, tout au long du jeu, ces scènes tirées du splendide dessin animé qui ravira toute la famille. Allez le voir, le revoir et le re-revoir ! (Bon, alors, Mr Disney, mon chèque, au bureau s'il vous plaît !).



Aladdin Super Nintendo et Aladdin Megadrive :
rencontre de deux frères ennemis.

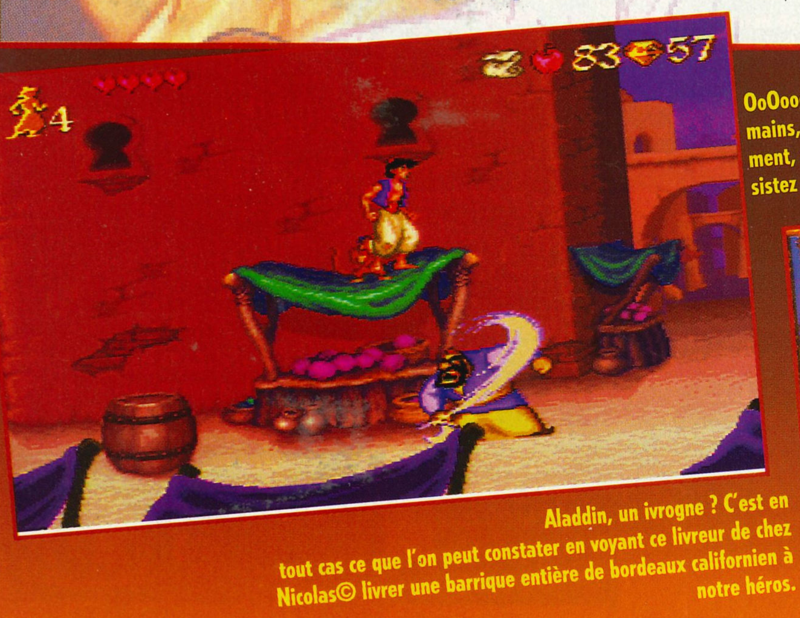


Aladdin

Lors du salon où l'Aladdin de Virgin était présenté, Capcom s'était pris la claque du siècle avec son "pauvre" Aladdin. Suite au CES, Capcom avait décidé de retoucher son travail, afin de pouvoir concurrencer l'Aladdin de Virgin. Une première constatation s'impose : l'animation du sprite d'Aladdin sur Megadrive n'a pas son pareil. Difficile de sérieusement rivaliser, face à la perfection. Passons le chapitre de l'animation pour passer à celui des sons. D'un point de vue purement technique, la Super Nintendo possède de meilleures capacités, côté sons. Pourtant, c'est un peu triste à dire, mais les musiques de cette version Super Nintendo ne valent pas celles de la Megadrive. On retrouve, bien sûr, deux airs du film ("A Whole New World", lors d'un voyage en tapis volant, ainsi que "A Friend Like Me"), mais le reste des musiques reste très moyen. Rien à voir avec la version Megadrive qui, quoi que l'on en dise, se débrouille très bien et nous joue l'air de Prince Ali à la perfection. Puisque j'en suis à la fiche technique, il faut bien admettre que côté graphismes, la Super Nintendo assure. On sent là l'avantage d'une palette de 256 couleurs affichables, contre 64. La victoire, dans ce domaine, est logique.

Lorsque l'on joue successivement aux deux versions, on s'aperçoit que l'esprit n'est pas du tout le même. La version Super Nintendo est un bon jeu de plates-formes typiquement nippon, plutôt linéaire et surtout très court (six niveaux ! Le jeu se termine en 1 h10 chrono !). Sur Megadrive, outre l'humour omniprésent, on se trouve confronté à des niveaux très variés, plus longs et plus difficiles. Aladdin Megadrive est certes facile, mais pas autant que son homologue Super Nintendo !

Pour ce qui est de l'esprit du film de Walt Disney, la version Megadrive en est beaucoup plus proche. Et pour cause, les équipes Disney ont travaillé avec Virgin ! La version Super Nintendo va même jusqu'à inventer des anecdotes du genre "Abu est tombé du tapis, il faut le retrouver", qui ne sont pas du tout dans le dessin animé. Maintenant, à vous de trancher, et passez un excellent Noël, en compagnie d'Aladdin et de Joypad ! Par T.S.R.

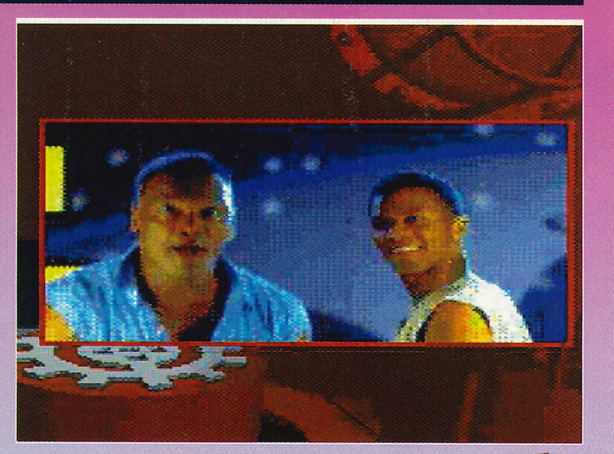


Aladdin, un ivrogne ? C'est en tout cas ce que l'on peut constater en voyant ce livreur de chez Nicolas© livrer une barrique entière de bordeaux californien à notre héros.

OoOoooOh le méchant monsieur, avec ses sabres et ses grosses mains, il veut faire du mal à la gentille Jasmine. Mais heureusement, vous êtes là pour taper ce méchant monsieur. Mais bon, insistez pas, il est invulnérable tant qu'il n'aura pas jeté son sabre.

Mega CD

DO DO DO RÉ MI RÉ...



C & C Music Factory est un groupe qui n'est pas connu de nom, mais que tout le monde a entendu en boîte ou sur la bande FM. Sous ce nom bizarre, se cachent deux musiciens très productifs en matière de dance, house, techno, bref tout ce que détestent les testeurs de Pad. Je pense notamment à Trazom qui apprend par coeur, en ce moment, l'intégrale, en coffret 12 CD, des enregistrements de la Mac Laren de Senna (avec les essais et tout !). Je pense aussi à TSR qui a fondé "l'amicale des admirateurs de Boney M", une association loi de 1901 qui marche bien dans son immeuble ! Blague à part, écoutez "A deeper love" de C & C Music Factory, et vous aurez compris que Civilisé et Cole (C & C) sont des gros requins de studios capables de pondre des hits en douze secondes. Au fait, j'avais oublié Robby qui nous prépare un titre avec les Fat Boys, un rap sur les dauphins dans lequel il fait la Human Beat Box, un truc d'enfer qui devrait marcher (NdRobby : enfoiré !) ! Et si vous n'aimez pas les bruits bizarres avec la bouche, Greg enregistre en ce moment un duo avec Jordy, le petit chanteur qu'il a rencontré lors du tournage de "Allo maman, ici bébé ! N°3" (avec Travolta). Greg est en effet la doublure de Jordy pour les scènes d'amour... Lets groove !



Je ne suis pas vraiment adepte de la série Make My Video, mais je dois avouer que ces titres Mega CD sont plutôt attractifs et très plaisants d'utilisation. Je pense notamment à ceux qui sont complètement hermétiques aux jeux vidéo, aux parents, aux copines : que cela soit INXS, Marky Mark, Kriss Kross ou C&C Music Factory, on peut réaliser de fort jolies choses. Posséder un de ces titres est quasiment une obligation pour qui veut faire découvrir le Mega CD aux gens cités précédemment (au fait, pour les copines, je sais qu'il ne faut pas généraliser, je m'excuse !). Quant aux accros du jeu, ils passeront peut-être leur chemin en haussant les épaules : ils auront tort, ne crachons pas sur un support d'avenir.



OLIVIER



COMMENT ÇA MARCHE ?

Vous choisissez un clip parmi trois titres de C&C Music Factory et vous le refaites à votre sauce. Pour ce faire, le clip se déroule en temps réel dans la fenêtre du haut, alors que des banques d'images font passer des films dans les trois fenêtres du bas. Ces trois fenêtres correspondant aux boutons A, B et C, vous pouvez choisir un passage en appuyant sur les boutons pendant le déroulement du clip. Pendant ce temps, vous pouvez aussi (avec votre main gauche) sélectionner des effets spéciaux (stroboscope, rayons X colorés, mosaïque, etc...) grâce aux curseurs. Facile !

POWER FACTORY

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
GENRE • TU FABRIQUES TON CLIP, MEC !
NOMBRE DE NIVEAUX • 3 TITRES
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • GRATUIT !



- Un produit original.
- Les clips en Motion Video.
- Une prise en main rapide.



- Un aspect ludique très limité.
- Il faut aimer C&C Music Factory.
- Moi je préfère Iron Maiden, que voulez-vous !



GRAPHISMES 16
On retrouve la video live sur Megadrive, mais dans une fenêtre un peu restreinte et une définition limitée. C'est quand même super bien fichu !

ANIMATION 18
No problemo, puisque c'est du Motion Video à donf... On dirait des vrais clips de télé. Oubliés les problèmes de scrollings !

MANIABILITÉ 18
La fabrication des clips est très bien montée, et l'interface ne pose aucun problème. On travaille en temps réel avec facilité.

SON/BRUITAGE 19
La qualité CD est là et cela s'entend, les p'tits gars. On est loin des pets de mouches de certaines machines.





DIGIT CENTER

DIGIT CENTER

15 - CENTRE COMMERCIAL V2
59658 VILLENEUVE D'ASCQ CEDEX
TÉL. 20.47.43.84 - PARIS : (16) 20.47.43.84

VENTE PAR CORRESPONDANCE

NOUVEAU MAGASIN : 35 BD. POINCARE
62400 BETHUNE - TEL. 20.47.43.84

SUPER NINTENDO

AERO THE ACROBATT	499F	MORTAL COMBAT	489F
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	489F	POCKY AND ROCKY	429F
ERIC CANTONA	419F	RUN SABER	499F
F1 POLE POSITION	499F	STREET FIGHTER 2	299F
JIMMY CONNORS	419F	SUPER JAMES POND - ROBOCOP	395F
JURASSIC PARC	495F	WWF 2 ROYAL RUMBLE	469F

SUPER NES USA

ALADIN	590F	SIM CITY	449F
DUFFY DUCK (MARVIN MISSION)	525F	SUPER BASEBALL 2020	499F
EMPIRE STRIKE BACK	590F	TAZMANIA	439F
FIRST SAMOURAI	455F	TECMO NBA BASKETBALL	495F
NHLPA HOCKEY	379F	TINY TOON	460F
POCKY AND ROCKY	495F		

SUPER FAMICOM

ACTRAISER 2	Tél.	PRINCE OF PERSIA	199 F
AERA 88	349F	PSYCHO DREAM	299 F
AERO THE ACROBAT	Tél.	RANMA 1/2 2	549 F
AMAZING TENNIS	349F	RANMA 1/2 3	Tél
BASTAR	Tél.	ROCKMAN X	Tél
BATMAN RETURN	299F	SEIKEN DENSETSU (LEGENDE EPEE SACREE)	590 F
BATTLE BLAZE	299F	SENGOKU DENSHO	Tél
COMBATRIBES	299F	SEPTENTRION	549 F
DORAE MON 2	Tél.	SOLSTICE 2	Tél
DRAGON BALL Z 2	399F	SOUL AND SWORD	Tél
DRAGON BALL Z SUPER 2	Tél.	STREET FIGHTER 2	299 F
DRAGON QUEST	Tél.	STREET FIGHTER TURBO	549 F
DRAGON QUEST 2	Tél.	SUPER GHOULS AND GHOST	299 F
FATAL FURY 2 (GAROU DENSETSU 2)	Tél.	SUPER KICK OFF	390 F
FINAL FIGHT 2	299F	SUPER SWIV	395 F
FLASH BACK	Tél.	SWORD LORD	690 F
GACA	Tél.	TETRIS 2 + BOMBLISS	395 F
GOEMON GAMBARRE 2	Tél.	THE KING OF RALLYE	299 F
GUN FORCE	299F	TINY TOON	349 F
HOKUTO KEN 7	Tél	TINY TOON ADVENTURE 2	Tél
LOONEY TOON-ROAD RUNNER	349F	TMNT MUTANT WARRIORS	Tél
MAGIC SWORD	299F	TWINBEE RAINBOW BEEL	Tél
MARIO COLLECTION	390F	UNDER COVER COPS	Tél
MORTAL COMBAT (original)	Tél.	WORLD HEROES	Tél
NBA BASKET 94 BULLS	Tél.	Y'S 4	690 F
NIEGEL MANSEL F1	495F	Adaptateur 60Hz NEW PROVERSION	Tél
			149 F

GAME BOY - NES - MASTER SYSTEM

Nous contacter

3DO

3DO + JEU CRASH & BURN + 1 PAD	Tél.	DRAGON'S LAIR	Tél.
BATTLE CHESS	Tél.	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	Tél.

ATARI JAGUAR + 1 JEU : 1790F

C.D.I PHILIPS

C.D.I PHILIPS	**3490F**	LASER LORDS	Tél.
CARTE FULL MOTION VIDEO	**1990F**	LES BETISES	299F
		LES FABLES ESOPE 1	299F
ALICE AU PAYS DES MERVEILLES	349F	LES FABLES ESOPE 2	299F
ASTERIX, LE DEFI DE CESAR	Tél.	LINK	349F
ATELIER DE DESSIN 1	249F	LOUIS ARMSTRONG SONGBOOK	199F
ATELIER DE DESSIN 2	249F	MOZART	249F
BATAILLE NAVALE	299F	MYSTIC MIDWAY	299F
CAESARS WORLD OF GAMBLIN	249F	PEGASE	299F
CD SHOOT	299F	POWER HITTER	399F
EARTH COMMAND	Tél.	QUEL EST DONC CET OISEAU ?	299F
ESCAPE FROM CYBER CITY	399F	RICHARD SCARRY 2	299F
FILMS VIDEO	Tél.	SARGON CHESS	249F
FILMS MUSIQUE	Tél.	TANGRAM	249F
GOLF THE PALM SPRINGS	349F	TOM LE MAXIMAGIER	199F
INTERNATIONAL TENNIS	399F	VIDEO GRAND PRIX	349F
JAMES BROWN	249F	ZOMBIE DINOS	Tél.
KETHER	399F		
LA BELLE ET LA BETE	299F	Poignée CDI PHILIPS	295F
LA VILLE SURPRISE R SCARRY	249F	Souris	375F
L'ANGE ET LE DEMON	Tél.	Track Ball PHILIPS	499F

PROMO

SUPER NINTENDO
NINTENDO NES
MEGADRIVE

2 POIGNÉES INFRAROUGES + RÉCEPTEUR = 199F

OFFRE SPECIALE

STREET FIGHTER 2
SUPER NINTENDO
299F

SONIC 2 + ADAPTATEUR
CARTOUCHE JAPONAISE
SEGA MEGADRIVE
299F

AMIGA CD 32

AMIGA CD 32 + 2 JEUX	**2490F**
D. GENERATION	210F
JAMES POND 2	Tél.
MICROCOSM	Tél.
NOW GAMES VOL. 1	Tél.
OVER KILL LUNAR	235F
PINBALL FANTASY	Tél.
SENSIBLE SOCCER	190F
ZOOL	270F

GAME GEAR

ALIEN SYNDROM (Jap)	149F
DONALD (Jap)	175F
GLOBAL GLADIATORS (Eur)	195F
MORTAL COMBAT (Eur)	255F
NINJA GAIDEN (Eur)	195F
PRINCE OF PERSIA (Eur)	195F
SHINOBI 2 (Jap)	149F
SHINOBI 2 (Eur)	195F
SIMPSON'S VS THE SPACE MUTANTS (Eur)	195F
SPIDERMAN (Eur)	195F
STREET OF RAGE (Jap)	195F
STREET OF RAGE 2 (Jap)	195F
SUPER GOLF (Eur)	149F
WRESTLE MANIA S.C.C. (Eur)	195F
WORLD OF ILLUSION - MICKEY (Jap)	195F

MEGADRIVE

MEGADRIVE + SONIC + 2 Poig.	**695F**	MEGALOMANIA (Eur)	375F
MEGADRIVE + ECCO + 2 Poig.	**1190F**	MICROMACHINES (Eur)	375F
MGD+STREET+MORTAL+2 Poig.	**1490F**	MOONWALKER (Jap)	199F
MEGADRIVE 2 + ALADDIN	**995F**	MORTAL COMBAT (Eur)	419F
MGD 2 + SONIC 2 + Compil.	**1090F**	MUHAMMAD ALI H.W.B (Eur)	375F
MGD 2 + STREET FIGHTER 2	**1190F**	NHL HOCKEY 94 (Eur)	419F
		NHL PA HOCKEY 93 (Eur)	375F
ALADDIN (Eur.)	395F	PGA TOUR GOLF 2 (Eur)	375F
AMAZING TENNIS (Eur.)	375F	POPULOUS 2 (Eur)	375F
ARIEL LA PETITE SIRENE (Eur.)	375F	ROAD RASH 2 (Eur)	375F
ASTERIX (Eur.)	375F	ROCKET NIGHT (Eur)	375F
BALL JACKS (Eur.)	375F	SHINNING FORCE (Eur)	449F
BATTEL TOADS (US/Eur.)	375F	SHINOBI 2 (Jap)	375F
BLADE OF VENGEANCE	395F	SHINOBI 3	375F
BUBSY (Eur.)	360F	SIDE POCKET (Eur)	375F
BULLS VS BLAZERS (US/Eur.)	375F	SONIC 2 (Jap)	249F
COOL SPOT (Eur.)	375F	STREET FIGHTER 2'	490F
DESERT STRIKE (US)	349F	STREET OF RAGE 2 (Eur)	375F
DRAGON'S FURY (Eur.)	375F	STRIDER (Jap)	99F
EA HOCKEY (US)	229F	STRIDER 2 (Eur)	375F
ECCO LE DAUPHIN (Eur.)	375F	SUNSET RIDERS (Eur)	375F
EUROPEAN CLUB SOCCER (Eur.)	375F	SUPERMAN (Eur)	375F
F22 INTERCEPTOR (US)	349F	THUNDERFORCE 4 (Eur)	375F
F-117	395F	TINY TOON (Eur)	375F
FATAL FURY (Eur./Jap.)	375F	TORTUE NINJA 4 (Eur)	375F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	395F	USA TEAM BASKETBALL (US)	279F
FLASHBACK (Eur./US)	375F	VIRTUAL PINBALL	395F
GLOBAL GLADIATORS (Eur.)	375F	WORLD OF ILLUSION-MICKEY (Eur)	375F
GP MONACO 2 SENNA (Jap.)	299F	WORLD OF ILLUSION-MICKEY (Jap)	299F
JOE MONTANA 2 (Jap.)	199F	WWF WRESTELMANIA (Eur)	375F
JOHN MADDEN FOOTBALL 2 (Eur.)	199F	X.D.R (Jap)	69F
JONCTION (Jap.)	69F	ZOOL	395F
JUNGLE STRIKE (Eur.)	375F		
JURASSIC PARC (Eur.)	375F	Adapteur secteur	99F
KING OF MONSTERS (Eur.)	375F	Poignée PRO 2	89F
KLAX (Jap.)	69F	Poignée SNAPPER	99F
LANDSTALKER (Eur)	375F	Poignée 6 BOUTONS	169F
LEMMINGS (Eur)	375F	**MEGA CD 2 + 1 JEU CD**	**1990F**
LOTUS TURBO CHALLENGE (Eur)	375F	**Titres MEGA CD**	*(Nous contacter)*

NEO GEO

CONSOLE + POIGNEE	**2290F**	MAGICIAN LORD	690F
2020 SUPER BASEBALL	590F	MUTATION NATION	1190F
3 COUNT BOUT	1490F	NAM 75	590F
ALPHA MISSION 2	990F	NINJA COMBAT	790F
ART OF FIGHTING	1290F	NINJA COMMANDO	990F
BASEBALL STARS PROFESSIONALS	1290F	ROBOT ARMY	790F
BLUE JOURNEY	590F	SAMOURAI SHODOWN	1590F
BURNING FIGHT	690F	SENGOKU 2	1390F
CYBER LIP	690F	SOCCER BRAWL	990F
FATAL FURY 2	1290F	SUPER SIDEKICKS	1490F
FATAL FURY SPECIAL	1690F	TOP PLAYER'S GOLF	690F
FOOTBALL FRENZY	990F	VIEW POINT	1490F
JOE LEGEND	690F	WORLD HEROES 2	1490F
KING OF MONSTERS 2	990F	Memory Card	190F
LAST RESORT	1290F	Poignée	449F

BON DE COMMANDE

A ENVOYER A : **DIGIT CENTER** - 15 CENTRE COMMERCIAL V2
59658 VILLENEUVE D'ASCQ CEDEX

TITRES et CONSOLES	PRIX

TOTAL A PAYER (+port et emballage : 25F)
(consoles et gros accessoires : 50F)

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ☐ SUPER NES ☐ SUPER FAMICOM ☐
MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ NEO GEO ☐
GAME BOY ☐ GAME GEAR ☐ CDI PHILLIPS ☐

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
.... CODE POSTAL : ....
VILLE : .... TEL. : ....
REGLEMENT : CHEQUE ☐ C.C.P ☐
CONTRE REMBOURSEMENT +35F ☐ MANDAT LETTRE ☐
CARTE BLEUE No : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
EXPIRE LE :
SIGNATURE :

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

HEXATYPIE - Lille 20.54.42.07



LETHAL ENFORCERS

EDITEUR · KONAMI
GENRE · SHOOT THEM UP
DIFFICULTE · FACILE
NOMBRE DENIVEAUX · 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (SIMULTANEMENT)
CONTINUES · 4

ADAPTATEUR UNIVERSEL REQUIS SUR LA FRANCAISE ET LA JAPONAISE !



- Un jeu de tir à deux en même temps, au pad, au gun, ou aux deux !
- 25 sous-niveaux différents.



- Une version MCD qui ne diffère pas de la version MD en dehors des sons.
- Des digit qui ne sont pas toujours merveilleuses.



12 **GRAPHISMES**
Des images digitalisées qui sont un peu fades, mais on oublie le détail une fois dans le bain.

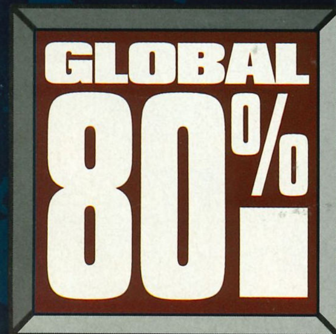


16 **ANIMATION**
Les personnages aussi bien que les robots sont très bien animés, même si les démarches sont parfois étranges.



16 **MANIABILITÉ**
Rien à signaler au pistolet, quant au jeu au pad, il est très jouable, mais un peu lent dans les déplacements.

17 **SON/BRUITAGE**
On vous parle, "Throw your weapon!" et ainsi de suite, avec des musiques très bonnes.



L'ARME VRAIMENT FATALE !

Ne tirez surtout pas n'importe où ! C'est le point délicat du jeu ! Parfois, une silhouette apparaît, mais il ne faut pas faire feu ! Cependant, certains terroristes se camouflent habilement en prenant un air innocent, pour ensuite vous tirer une balle en pleine tronche ! Bref, sans jouer le parano... ne faites confiance à personne !



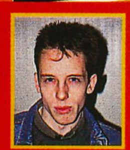
J'tai demandé ton nom ! T'es muet ou quoi ? Et abîme pas le canon de mon 44 avec tes dents, t'es sympa ! Ah ! C'est pas toujours rigolo de faire respecter la loi. Aidé de l'inspecteur Trazom, nous avons nettoyé le coin. Quel carton ! Contre des trafiquants de drogue, des truands de diverses natures, jusqu'à l'hélicoptère de leur boss, nous avons tout détruit ! En cours de route, il nous a fallu ramasser les diverses armes bonus du coin : fusil à pompe qui fait de gros trous, le pistolet mitrailleur UZI 9 mm, un bon vieux colt, un semblant de AK quelque chose... Armé chacun de notre pistolet, nous avons traversé les cinq niveaux de ce jeu, où des dizaines et des dizaines d'adversaires nous attendaient. Pas évident de tous les abattre... Nous avons traversé le port, l'aéroport, nous sommes passés en voiture sur la route, nous sommes entrés dans une usine désaffectée, nous sommes descendus dans le métro... Partout, le massacre n'a pas cessé ! Il fallait faire attention à nos amis de la police qui venaient nous épauler, ainsi qu'aux otages que ces satanés terroristes retenaient.

LETHAL ENFORCERS



L'inspecteur Trazom, redoutant le traître, les a tous tués... C'est qu'il faut être prudent dans la police ! Bon alors, tu me le donnes ce nom, ou j'te fais un plombage à ta dernière molaire !

Au moins, lorsque l'on vous touche, ça se voit ! A vous d'être suffisamment rapide, afin de tirer sur votre adversaire avant que celui-ci ne dégaine son arme et ne tire ! "Il était une fois dans l'Ouest", vous connaissez ?



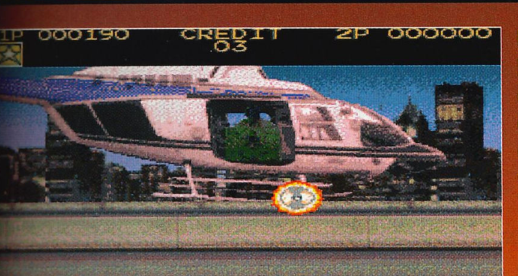
Konami est de retour sur la Megadrive. Après Tiny Toon, Sunset Riders et les autres, c'est au tour de Lethal Enforcers, le célèbre jeu d'arcade, de faire son apparition sur Megadrive. Première précision, ce jeu ne se joue pas, aussi bien dans sa version MD que MCD, à l'aide du Menacer, mais utilise les pistolets de Konami. Même si Lethal Enforcers reprend le jeu d'arcade, on ne retrouve pas les mêmes graphismes, la palette de couleurs y étant pour quelque chose. On peut même le dire, ces versions MD et MCD ne sont pas belles du tout. Pourtant, avec l'ambiance sonore du MCD et le jeu à deux simultanément avec les pistolets, le jeu est fabuleusement drôle. Encore faut-il y jouer sur un grand écran. Si vous possédez un écran en dessous du 52 cm, c'est beaucoup moins amusant. C'est un détail, mais il faut en tenir compte. Ce n'est pas le meilleur jeu du MCD, mais c'est le seul qui utilise un accessoire autre que le pad. T.S.R.



Un boss très "terminatorien" que celui-ci ! Deux UZI en mains, et il vous canarde sans s'interromp Si vous lui tirez dessus dès le début, il est cuit !

VERSION AMERICAINE

Megadrive



Un zoli boss à abattre ! L'hélico vous lance des roquettes, à vous de les exploser, tout en tirant sur l'engin volant.



Un bonus-stage, chouette ! C'est simple comme de gagner les deux derniers GP d'une saison de F1 ! Tirez sur les cibles le plus rapidement possible.



La première critique qui me vient à l'esprit est celle-ci : pourquoi avoir fait des versions quasiment identiques (exceptées les musiques !) sur les deux bécanes, MD et Mega CD ? Ce dernier n'est en effet pas exploité à fond. Sur Megadrive, on peut dire que le jeu tient mieux la route : les bruitages sont excellents, les graphismes un peu grossiers (je n'ai pas dit malpolis), mais ça passe, et le révolver apporte un plaisir de défoulement insoupçonné. Au moins autant que dans Mad Dog MC Cree en arcade ou sur 3DO. Tirer sur tout ce qui bouge (oui, tout !) est d'autant plus jouissif, que la précision de vos "shoots" est diabolique. Si vous avez décidé de passer Noël à cartonner du dealer ou à éclater votre petite soeur à coups de crosse (je plaisaaante !), jetez un oeil sur les prix des "gun" !



TRAZOM

LES PRIX, OU J'TE BUTE !

Si vous avez décidé de vous offrir ce joujou, voici donc ce qu'il vous en coûtera :

LE PISTOLET SEUL : 99 F

LETHAL CD + UN PISTOLET : 499 F

LETHAL CARTOUCHE + UN PISTOLET : 595 F



LETHAL ENFORCERS

EDITEUR • KONAMI
GENRE • TIR AU PIGEON
TAILLE CARTOUCHE • 16MB
DIFFICULTE • FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (SIMULTANEMENT)
CONTINUES • 4





- Identique à la version MCD !
- On peut utiliser pad et/ou pistolet en même temps.
- Un bon défouloir, seul ou à deux !



- La couleur des "gun" !
- Des couleurs trop ternes et trop peu nombreuses.

15

GRAPHISMES

On ne va pas être trop sévère pour une des rares fois où l'on voit de la digit ! C'est assez sympa, mais un peu trop "voyant".



ANIMATION

Pas d'animation à proprement parler. On peut juste dire que la cible au joypad se déplace bien et qu'au "gun", c'est parfait !



MANIABILITÉ

Quand on utilise le joypad plus le pistolet, la différence est assez en faveur de la deuxième "arme". Le joy reste pourtant jouable.



SON/BRUITAGE

Les musiques sont nettement moins bonnes que sur MCD, mais les bruitages demeurent aussi bons : rechargement, cris, tirs en rafale...



Super Nintendo

LAUREL ET HARDY, BOULE ET BILL, MIGHT AND MAGIC ... AND CO !



MIGHT AND MAGIC 2 GATES TO ANOTHER WORLD

EDITEUR • ELITE
GENRE • ROLE
NOMBRE DE JOUEURS • 1
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
CONTINUES
SAUVEGARDE AUTO



- La sauvegarde automatique.
- Les textes en français à l'écran.
- Un univers on ne peut plus vaste.



- Les graphismes demeurent sommaires.
- L'animation est loin d'être une merveille.



GRAPHISMES 13
Il faut le reconnaître, ce n'est franchement pas beau. Pour compenser, le jeu est gigantesque !

ANIMATION 12
De l'"écran par écran" qui ne satisfera pas les plus exigeants.



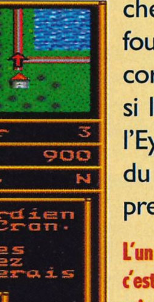
MANIABILITÉ 18
L'accès aux menus est simple, et ces menus sont très clairs.

SON/BRUITAGE 15
Les musiques sont très sympa et coolent bien avec le jeu.



Might and Magic Gates to another world

La taverne est remplie ce soir-là. Vous, le Chevalier Lector De Pad, attendez avec votre équipe que l'homme en question se présente. C'est un magicien, visiblement très âgé, peut-être immortel. Celui-ci vous demande de retrouver son gobelet magique volé par les Gobelins, en échange d'une récompense. Vous me direz, normal, Gobelin et gobelet font la paire ! Votre équipe est au grand complet. Un autre chevalier, un barbare, un clerc, votre mage sorcier et enfin le voleur composent votre fine équipe. Cette mission est la première, mais pas la dernière ! Might and Magic, c'est une foultitude de missions qu'il vous faudra trouver vous-même en interrogeant les personnages que vous croiserez. On ne vous propose de quête que si vous en demandez. Ajoutez à cela un univers très vaste, et en faisant le produit de la somme de ces deux facteurs décisifs, et en comptant la TVA à 18,6 plus la taxe, vous obtiendrez une quantité impressionnante de situations ! A vous de visiter villes, villages, châteaux, déserts, forêts, grottes... à la recherche des merveilles enfouies et oubliées ! Les décors sont en 3D, et même si l'animation tient plus de l'Eye of the Beholder que du Wolfenstein 3D, on se prend très vite au jeu.



L'un des avantages de ce Might and Magic 2, c'est qu'il propose des textes intégralement en français. Plus la peine de jouer avec le dictionnaire à porter de main.



Des décors 3D où l'on avance écran par écran. La maniabilité est simple, mais il est parfois délicat de se repérer vraiment. De plus, les graphismes sont parfois trompe-l'oeil. On ne voit pas un passage situé à gauche ou à droite, on pensait qu'il y avait un couloir tout droit, il y a en fait un mur une fois que l'on s'approche, et ainsi de suite...



Might and Magic, on ne le présente plus. Non seulement on le trouvait sur PC, mais la Megadrive a, elle aussi, accueilli l'un de ses représentants, il y a déjà pas mal de temps. Dommage que le temps nous ait manqué, afin de tester plus en profondeur ce Might and Magic 2, mais enfin bon, après avoir terminé le premier épisode sur MD, j'aurais bien aimé pouvoir faire autant avec celui-là... M&M2 est un soft gigantesque, et encore le mot est faible ! C'est la garantie d'heures entières de jeu. Impossible de le terminer en une après-midi. En une semaine peut-être, et encore ! Si les graphismes sont moyens et les animations en deçà de ce qui se fait actuellement dans les meilleurs jeux MD, l'intérêt du jeu est incroyablement élevé. On peut créer les personnages de son choix, leur donner l'équipement et le rôle que l'on veut... Vous devenez le manager d'une équipe d'aventuriers. Alors, frères d'Indiana Jones, amis des quêtes sans fin, bienvenue dans le monde fabuleux de Might and Magic 2 !

T.S.R.









LE NOMBRE DE MONSTRES QUE VOUS POURREZ RENCONTRER EST IMPRESSIONNANT. DES ORCS, DES ESPRITS, DES CHEVALIERS, DES PLANTES CARNIVORES... UN BESTIAIRE FORT COMPLET. COMME VOUS N'ÊTES PAS SEUL, LES ENNEMIS ARRIVENT AUSSI EN TROUPE. DES COMBATS ÉPIQUES EN PRÉVISION !

Attention, jeu de rôles ! Cette conversion de Might and Magic II sur Super Nintendo comblera les amateurs du genre, mais ne risque pas d'initier les joueurs débutants. Le jeu est pourtant entièrement en français, mais les graphismes sont trop pauvres pour attirer le jeune joueur. Le genre "j'avance dans un décor 3D" est un peu dépassé à mon goût sur console, surtout avec la qualité moyenne de Might and Magic II. Mais bon, l'ambiance Donjons & Dragons, le scénario, tout cela dépayse sur Super Nintendo et l'on ne s'en plaint pas trop. Seulement, la prochaine fois, il faudra faire preuve d'originalité. Par contre, la durée de vie est très grande, je ne connais pas beaucoup de jeux aussi longs à terminer. OLIVIER



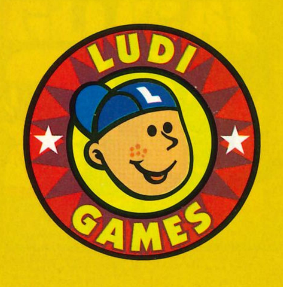
Une fois lancé dans le combat, utilisez au mieux votre menu d'options, afin de vous en sortir. Parfois, la fuite reste encore le meilleur moyen de survivre !

Might and Magic II

Ville de Middlegate X=5 Y=4

(B) pour Quitter

Utilisez le plan pour vous repérer. Dès le début de l'aventure, n'acceptez pas la mission que vous propose le sorcier, si vous ne voulez pas finir en miettes ! L'entrée de la grotte des Gobelins se trouve juste au bout du couloir qui suit.



Un Noël MADE IN JAPAN

Les boites de nuit se mettent au remix SFII

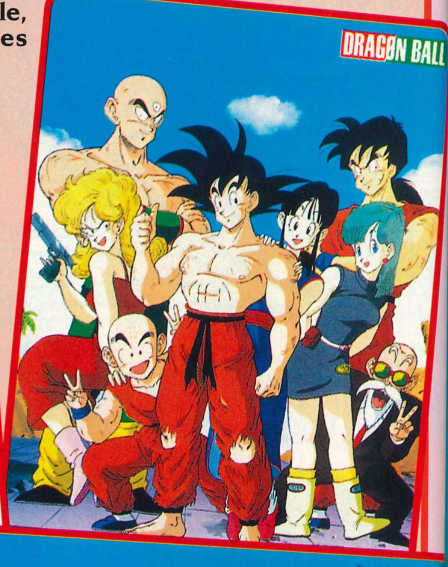
Trouver le CD des musiques de SFII, Out Run, Runark, Darius, Double Dragon, Dragon Saber, After Burner... c'est possible ! On se demande ce qui n'existe pas au Japon ! Si ça vous tente de faire une teuf "spéciale jeux vidéo", que vos copines adoreront à coup sûr (enfin, presque...), c'est l'occasion ! Greg, lui, ne quitte plus son walkman laser et la saga des Ranma 1/2. N'est-ce pas, Greg ? - Hein ? Parle plus fort, j'ai la siquemu à donf z'yav ! Disponibles chez Madoka. Prix : entre 120 et 170 F.

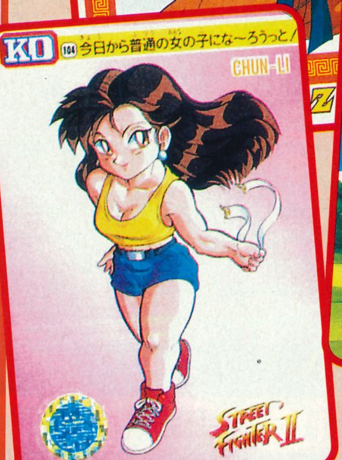


De toutes les formes et de toutes les couleurs !

Des gadgets made in Pays du Soleil Levant ! Ramy cards, posters, sets de table, cardass, trousse DBZ, jeu de cartes SFII'... Il y a du choix !









Disponibles chez Le Cycliste, Madoka, Musica ou encore Tonkam. Prix : variable.

LES CDV IMPORTS JAPON !

Onde. 31, rue Greuze, Paris 16e. Tél. : 45 53 03 03.

Un spécialiste du film d'animation japonais, avec des vendeurs qui savent de quoi ils causent.

VO Only. 25, bd de la Somme, Paris 17e. Tél. : 43 80 70 60.

Spécialiste du film en version originale, VO possède de bons imports Japon, mais attention les prix !

Virgin Megastore. 52 av. des Champs-Elysées, Paris 8e. Tél. : 49 53 50 00.

Un choix restreint pour les films d'animation japonais, mais certains titres sont en sous-titrage anglais.

Le Cycliste. Vente par correspondance. Tél. : (16) 56 01 10 59 (Jean-Michel) ou (16) 44 02 27 38 (Jammy).

De bons titres et des tarifs moyens (entre 500 et 600 F).

ET POUR LE RESTE :

Tonkam. 29, rue Keller, Paris 11e. Tél. : 47 00 78 38.

Un grand choix pour un magasin qui considère le jeu vidéo comme une sous-culture.

Madoka. 25, rue Faidherbe, Paris 11e. Tél. : 43 73 01 35.

Maquettes, mangas, disques laser vidéo, musiques de jeux vidéo (Dragon Ball, Street Fighter II, Fatal Fury)... l'embarras du choix !

Album. 6, rue dante, Paris 5e. Tél. : 43 54 67 09.

Des cassettes vidéo standard Pal, ainsi qu'un vaste choix de Comics US.

Junku. 18, rue des Pyramides, Paris 1er. Tél. : 42 60 89 12.

Le spécialiste des mangas japonais. Avis aux fans DBZ !

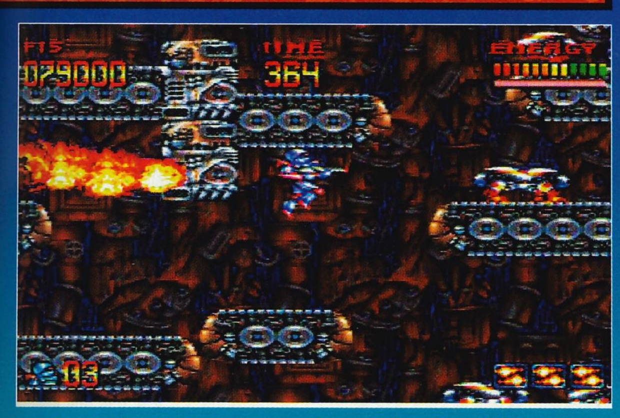
Musica. 44, av. d'Ivry, Paris 13. Tél. : 45 86 63 64.

On trouvera entre autre dans cette boutique des CD de musiques de jeux.

La plupart des boutiques, dont nous vous donnons les coordonnées, pratiquent la vente par correspondance. Vo Only, Madoka, Le Cycliste bien sûr, et quelques autres pourront satisfaire les demandes des quatre coins de la France, de la Belgique et de la Suisse. Joyeux Noël à tout le monde !

C'était un Japan Christmas par the Japan T.S.R.

Super Nintendo



Des tapis roulants, partout, sur lesquels il est bien difficile de progresser sans se trépaner. C'est aussi ça, Turrican, une bonne dose de plates-formes. Et Joypad vous informe que ce programme ne peut pas être regardé par toute la famille (comme sur M6 !). Nerfs sensibles, passez votre chemin.

SUPER TURRICAN

MASSACRE POUR UN RICANEUR FOU !

Raconter l'histoire de Turrican, c'est un peu comme tenter de développer un ouvrage en dix-huit volumes sur la philosophie hégélienne dans les jeux vidéo. Le sujet est passionnant, mais on se retrouve curieusement assez rapidement (un rapidement variant entre une à trois minutes) à court d'idées. Et pour cause, les idées sont allergiques à ce genre de jeu. On ne se demandera pas pourquoi. Peut-être parce que ça lasse de parler de choses compliquées ? L'action de ce jeu d'action très axé sur l'action très "action", se déroule sur la lointaine planète Katakis où Trazom, lorsqu'il n'est pas sur Mars, a coutume de passer ses vacances. Les braves gens de cette planète ont tous été -je dis bien tous, et heureusement, Trazom était revenu- paralysés par une force extra-terrestre. Alors que Starsky et Hutch étaient en vacances, l'Avalon I ne chômait pas, lui. L'Avalon, c'est tout un contingent de "space marines" dressé à faire le ménage. Ces fées du logis, avec vous en tête, vont débarrasser Katakis de ces extra-terrestres à l'humour malsain. Des niveaux nombreux, vastes, non linéaires... voilà ce qui vous attend, avec quelques monstres en plus. Un grand jeu d'action où, comme d'habitude, la panoplie d'armes est... pfffou ! Je vous laisse voir vous même !

Super Turrican possède tellement d'atouts, qu'il serait difficile d'en faire le tour en quelques lignes. Donc, je m'arrête là ! Au revoir, et merci !... Non, blague à part, il faut que vous sachiez que si vous êtes quelque peu réticent au terme même de Turrican, comme j'ai pu l'être avant d'y jouer, ce titre sur Super Nintendo vous fera certainement changer d'avis. Pourquoi ? Bonne question, Léon. En premier lieu, parce que la maniabilité -primordiale pour ce genre de jeu- est merveilleuse. Et ensuite parce que pour la première fois, vous bénéficiez du son "Surround" (à condition d'avoir relié la sortie de votre télé à un ampli). Pour le reste, c'est aussi très bon. La durée de vie est importante et les passages secrets sont nombreux. Côté technique, c'est plutôt intéressant, avec pas mal de scrollings différentiels tout beaux tout neufs. Comme vous voyez, le tableau est idyllique ! Juste un regret : dommage qu'on ne puisse jouer à deux ! Un Super Titre quand même !
TRAZOM



Pour rester fidèle à lui-même, Turrican peut se mettre en boule, poser des mines ou encore, lorsqu'il est en altitude, lâcher des bombes. Dans n'importe quelle position, il est toujours très taquin.



Il semble bien décidé à vous mettre les "poings" sur les "i" et en l'occurrence, les "i", c'est votre tête ! Zooms au programme !

SUPER TURRICAN

EDITEUR • HUDSON SOFT
GENRE • ACTION A DONF
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3



- Une animation excellente et une bonne gestion de la 3D.
- Une excellente ergonomie malgré le man-que de clavier.



- Des sons qui ne sont pas à la hauteur de la machine.
- Une visualisation de l'action restreinte.



GRAPHISMES 13
Un certain manque de finesse, et beaucoup de reprises pour les décors.

ANIMATION 17
Des sprites très nombreux, ça va vite, et ça zoome même parfois !

MANIABILITÉ 17
Tout est comme il faut : lorsqu'on rame, c'est que le passage est difficile.

SON/BRUITAGE 15
Du "dolby surround" avec des musiques qui assurent.





ULTIMA *games*

1ère chaine de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion en France !!!

• 57, av des Gobelins, PARIS 13ème - Tél. : 47 07 33 00 (métro : Place d'Italie) • 5, bld Voltaire, PARIS 11ème - Tél. : 43 38 96 31 (métro : République)

POURQUOI NOUS SOMMES N° 1 ?

• PRIX : les plus bas du marché ! • STOCK : + de 10 000 produits • ECHANGE : Nous échangeons vos consoles et jeux contre du neuf ou de l'occasion • ACHAT : Nous rachetons votre matériel comptant • GARANTIE : Tous nos jeux (neufs ou d'occasion) sont garantis 1 an • SAV : 2 techniciens réparent votre matériel en express • FIDELITE : 4 jeux neufs ou d'occases achetés sur une période d'un an = 1 jeu offert de votre choix

PLUS DE 200 000 CLIENTS NOUS ONT DÉJÀ FAIT CONFIANCE DEPUIS 9 ANS, N'HÉSITEZ PLUS, VENEZ CHEZ ULTIMA

ATARI

ULTIMA a été nommé plusieurs années de suite "Meilleur distributeur" par ATARI France. Tout notre matériel est en version française, garanti 1 an par ATARI.

JAGUAR

1ère console de jeux 64 bits (Pas de ralenti, 68 millions de couleurs, mapping, 850 millions pixels par seconde, morphing. Du jamais vu ! génial ! Merci ATARI ! Quel cadeau de Noël !!!)

JAGUAR + CYBERMORPH.................... **1790 F**

JEUX DISPONIBLES ENTRE 300 ET 600 F

- CHECKERED FLAGG II : *Mieux que Virtual Racing,*
- ALIEN VS PREDATORS : *Exceptionnel, du jamais vu !*
- TINY TOON : *Ca va très vite ...*
- CRESCENT GALAXY : *Shoot them up,*
- CYBERMORP : *Star Fox par 10,*
- RAIDEN : *Shoot them up,*
- DINO DUNES : *Des dinosaures réels.*

*** NOUS REPRENONS VOS ANCIENNES CONSOLES ET JEUX EN DÉDUCTION DE VOTRE ACHAT D'UN JAGUAR**

ATTENTION : *Il n'y en aura pas pour tout le monde pour Noël !!!*

LYNX .... **490 F**

LYNX + BATMAN .... **790 F**

NEO GEO

ULTIMA est le 1er point de vente, nous sommes agréés par Guillemot (importateur officiel). Tout notre matériel est en version française et garanti 1 an.

NEO GEO + câble péritel + manette .... **2490 F**

NEO GEO + 1 jeu du choix (690 F)...... **2990 F**

Pour tout achat d'une console + 1 jeu, nous vous offrons un échange gratuitde votre jeu.

JEUX	OCCASION	NEUF	JEUX	OCCASION	NEUF
2020 SUPER BASEBALL	499 F	710 F	LEAGUE BOWLING	399 F	690 F
3 COUNT BOUT	999 F	1490 F	MAGICIAN LORD	399 F	690 F
ALPHA MISSION II	699 F	950 F	MUTATION NATION	899 F	1190 F
ART OF FIGHTING	1099 F	1490 F	NAM 75	399 F	590 F
BASEBALL STAR PROFESSIONALS	399 F	590 F	NINJA COMBAT	499 F	690 F
BASEBALL STARS II	899 F	1290 F	NINJA COMMANDO	899 F	1290 F
BLUE'S JOURNEY	399 F	590 F	RIDING HERO	399 F	790 F
BURNING FIGHT	499 F	950 F	ROBO ARMY	799 F	1050 F
CROSSED SWORD	399 F	690 F	SAMOURAI SHODOWN	1399 F	1690 F
CYBER LIP	399 F	690 F	SENGOKU	499 F	790 F
EIGHT MAN	599 F	790 F	SENGOKU II	1099 F	1490 F
FATAL FURY	699 F	990 F	SOCCER BRAWL	799 F	990 F
FATAL FURY II	1199 F	1490 F	SUPER SIDEKICKS	1199 F	1490 F
FOOTBALL FRENZY	799 F	990 F	SUPER SPY	399 F	590 F
GHOST PILOT	399 F	590 F	THRASH RALLY	699 F	990 F
JOY JOY KID (PUZZLED)	399 F	690 F	TOP PLAYER GOLF	399 F	790 F
KING OF THE MONSTERS	499 F	690 F	VIEW POINT	1290 F	1690 F
KING OF THE MONSTERS II	899 F	1290 F	WORLD HEROES II	1199 F	1490 F
LAST RESORT	1099 F	1360 F	FATAL FURY Edition news		

CADEAU : Pour tout achat de 3 jeux neufs sur une période d'un an, nous vous offrons un jeu. Pour 4 échanges, nous vous offrons un échange gratuit. Demandez votre carte de fidélité.

ACHAT : Nous achetons consoles et jeux comptant ou en bon d'échange.

Exemple : NEO GEO : **1090 F** SUPER SIDE KICK : **700**

ECHANGE : Echangez vos jeux pour 100 F (+ de 50 jeux

ULTIMA Boutiques Province

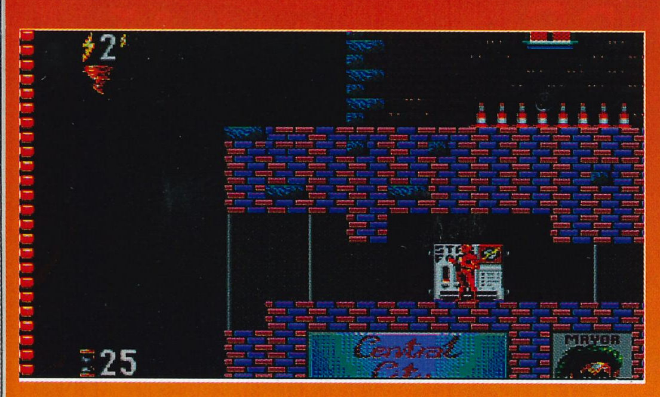
NOUVEAU • Valence 11, avenue Pierre Semard 26000 Tél. : (16) 75 81 56 47

- Marseille 26, rue de la Palud 13001 - Tél. : (16) 91 33 24 25
- Mulhouse 13, rue de Hugwald 68000 - Tél. : (16) 89 66 37 67
- Perpignan 2, rue Lafayette 66000 - Tél. : (16) 68 56 76 20
- Tours 97, avenue Grammont 37000 - Tél. : (16) 47 64 51 51
- Bastia 3, rue St François 20200 - Tél. : (16) 95 31 68 70
- Juan Les Pins 14, avenue Maupassant 06160 - Tél. : (16) 93 61 10 21
- Aix En Provence 40, cours Sextius 13100 - Tél. : (16) 42 27 59 4
- Nimes 4, rue des Greffes 30000 - Tél. : (16) 66 76 16 16
- Blois 48, rue Beauvoir 41000 - Tél. : (16) 54 74 44 53
- Grenoble 4, rue des Bergers 38000 - Tél. : (16) 76 64 06 11

Master System

FLASH IS BACK A 2000 A L'HEURE !

Les amateurs des Comics doivent certainement connaître les célèbres aventures du flic tout de rouge vêtu, The Flash. Créé en 1940 par les soins de Gardner Fox pour le compte de Harry Lambert, un nouveau Super Héros venait de voir le jour. Mais le personnage tel qu'on le voit aujourd'hui ne prendra vie qu'en 1956. Il sera alors baptisé Barry Allen. Depuis, il a fait du chemin, étant même porté sur le petit écran, avec une série télévisée de 21 épisodes, actuellement diffusés sur M6. Le scénario ? C'est l'histoire d'un flic doté de pouvoirs incroyables, notamment celui de courir à une vitesse supersonique. Dans le jeu, il devra retrouver cinq pierres précieuses, volées par Trickster, votre ennemi de toujours. Pour compliquer les choses, tous ses sbires sont à votre recherche : Trickster leur a en effet promis une forte récompense pour votre capture. Central City risque très bientôt de devenir le théâtre d'opérations pas très catholiques !



En vous arrêtant devant cette espèce de distributeur automatique, vous ferez le plein de recharge pour vos pouvoirs de Super Vitesse.

THE FLASH

THE TRICKSTER AND THE TRACHMANN HAVE TEAMED UP AND TAKEN OVER CENTRAL CITY.

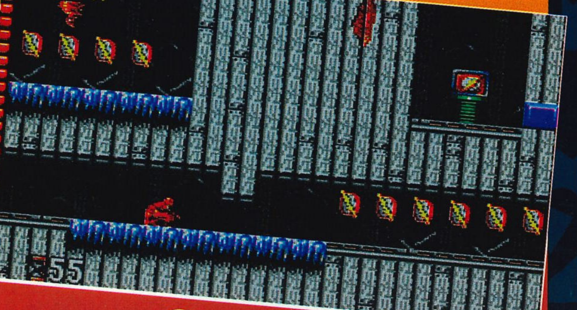
MEANWHILE BACK AT STAR LABS

Au début du jeu, vous découvrez le but de votre mission. Tina Mc Gee, votre amie du Labo S.T.A.R., va vous aider à retrouver tous les joyaux et à faire la fête à Trickster.

The Flash est, ma foi, une assez bonne surprise ce mois-ci sur Master System. Après Superman, qui était une horreur à oublier bien vite, voilà donc un nouveau "produit" made in Marvel Comics et qui nous tombe entre les mains, sous forme de cartouche évidemment. Pour une fois, la fidélité à la BD a été respectée. Flash est effectivement très rapide dans tous ses déplacements ; le scrolling multi-directionnel, qui est une réussite totale, est parfaitement soigné. A ce niveau-là, ce sera difficile de faire mieux sur Master. Pour ce qui est de l'intérêt, on peut dire que ça tient la route : c'est un jeu de plates-formes bourré d'actions en tout genre. On ne s'ennuie pas vraiment, quoi. Je préviens quand même les lecteurs quant à la relative difficulté du jeu. Il faudra être patient pour en voir la fin. Voilà un bon challenge à relever ! TRAZOM



Devant cette tête de clown, vous vous sentez bien seul. Baissez-vous et attendez que l'orage passe.



Récoltez toutes les pastilles "Flash" du niveau, sans oublier celles de ce genre : un coup de rayon, et le bonus est à vous !

THE FLASH

EDITEUR • SEGA
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE 2 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES A GAGNER



- Une vitesse d'animation incroyable ! comme en vrai !
- Flash se dirige assez facilement.
- Une bonne durée de vie.



- Certains passages assez difficiles.
- Des sons trop moyens.



GRAPHISMES 16
Les personnages (sprites) sont excellemment bien détaillés. Les décors sont, quant à eux, dans une bonne moyenne, sans plus.

ANIMATION 18
Il sera difficile de faire aussi bien pour un jeu de ce type. Seuls les Sonic peuvent à la rigueur rivaliser ! C'est vous dire.

MANIABILITÉ 17
Aucun problème pour déplacer The Flash. Il répond à toutes vos demandes, et démarre de ce fait au quart de tour !

SON/BRUITAGE 15
Sans aller dans l'excès, ça reste vraiment dans une bonne moyenne. Des sons moyens et des musiques intéressantes.



SEGA OUVRE UNE NOUVELLE BOUCHERIE SUR MEGADRIVE.

STREET FIGHTER II'
SPECIAL CHAMPION EDITION
24 MEGA

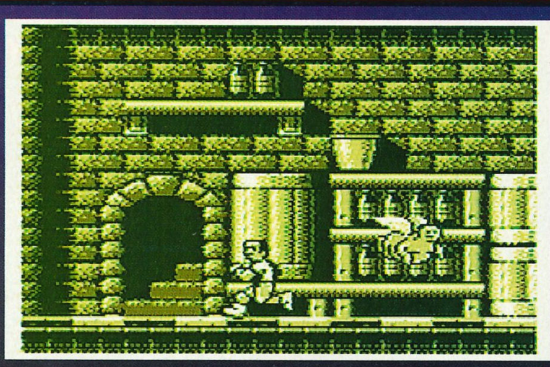
CERVELLE
COLLIER
ÉPAULE
ÉPAULE
PALERON
PALERON
POITRINE
POITRINE
CROSSE
CROSSE
BAVETTE
ALOYAU
PIS DE BŒUF
LARD
LARD
ROGNONS
JARRET
JARRET
PIED DE PORC
PIED DE PORC



C'EST PLUS FORT QUE TOI

3615 SEGA

Game Boy


L'animation du héros a été considérablement retravaillée et l'on peut admirer des mouvements fluides (pour un sprite aussi grand) et très réalistes...

Z'AURIEZ PAS VU LE BRAS DROIT DE BITSY ?

Le Dr Frankenbone est mort depuis cinq ans et vous continuez à errer dans son château en ruine. Toujours amoureux fou de Bitsy, vous décidez de retrouver les morceaux d'une plaque en or représentant une image de Bitsy. Je rappelle aux touristes qui ne lisent pas Joypad tous les mois que Bisty était une créature crée par Frankenbone et qu'elle avait été découpée en morceaux dans le premier épisode. Et comme vous êtes hyper romantique, vous continuez à aimer Bisty, même en morceaux... Le problème est que le manoir est plongé dans le

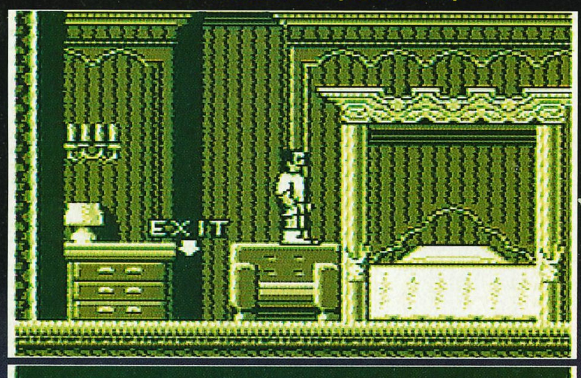


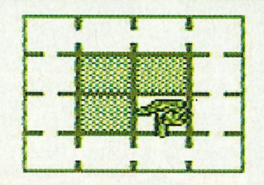
noir le plus total. Il vous faut vous échapper de ce piège bourré de monstres et aller payer la note. Vous reviendrez ensuite pour acheter le château. Entre-temps vous visiterez 7 mondes regroupant 140 salles en passant des pyramides à l'océan sans que l'on sache trop pourquoi... Remarquez, Frankenbone, je n'y crois pas trop, c'est de la science–fiction tout ça !

MODE D'EMPLOI

Dr Franken 2, comme son prédécesseur, est un jeu d'action/aventure dans lequel vous devez vous orienter et chercher des objets. Il s'agit le plus souvent de résoudre des petites énigmes. Le jeu se déroule en vue de profil mais vous pouvez emprunter des portes en avant ou en arrière de l'écran. L'espace de jeu est ainsi énorme et vous pouvez accéder à une carte quand vous le désirez. Un écran d'options vous permet, à tout moment, de sauver le jeu, de vous téléporter, de laisser un objet et de contrôler ce que vous transportez.

La première fois que j'ai vu Dr Franken sur Game Boy, l'année dernière, je me suis dit qu'il s'agissait d'un jeu de plates–formes à deux francs datant de l'époque micro 8 bits (héroïque, mais révolue). Eh bien, j'avais tout faux car la saga Dr Franken propose ce qui se fait de mieux en matière de graphismes sur Game Boy, pour des jeux mêlant action et aventure. Ce n'est pas ce deuxième épisode qui fait exception, puisqu'il est encore plus réussi que le premier. Pour venir à bout des 140 salles, vous devrez jouer longtemps et les débutants sur Game Boy trouveront le jeu un peu difficile. Je trouve personnellement le héros un peu raide dans ses déplacements, et sa maniabilité parfois douteuse. Mais là sont bien les seules critiques, car Dr Franken 2 est un sacré bon jeu de recherche et d'action, je vous le dis ! OLIVIER





CHATEAU: FLOOR 3

DR. FRANKEN 2

EDITEUR • ELITE
GENRE • AVENTURE/ACTION
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 7
CONTINUES
PASSWORDS



- Des graphismes superbes.
- Un jeu immense (140 salles).
- La suite d'un jeu d'aventure/action original.



- Il faut aimer le genre.
- Une maniabilité quelque fois douteuse.
- Un jeu difficile.

18 **GRAPHISMES**
Le jeu nous donne ce qui se fait de mieux en matière de graphismes sur Game Boy, avec des détails partout. La grande classe !



ANIMATION
Les animations des sprites sont excellentes, mais le scrolling est quelque peu saccadé.



MANIABILITÉ
Je suis peut–être exigeant, mais la créature que l'on dirige se déplace curieusement lors des sauts. Une prise en main un peu longue est nécessaire.



SON/BRUITAGE
On trouve des thèmes de bonne qualité et entraînants, mais rien à voir avec la sublimissime bande son gothique du premier volet.





ROBOCOP 3

UN FLIC QUI EN A !

Robocop est de nouveau appelé à la rescousse dans sa chère ville, quelque part aux Etats-Unis. Que voulez-vous, c'est le seul robot-flic de toute la planète, il faut bien rentabiliser, non ? Tout ça pour anéantir des gangs qui, une nouvelle fois, s'en prennent aux pauvres et innocents habitants. Votre maître-mot : CARNAGE ! Entièrement vu de profil, le sprite du héros est certes très gros, mais cela n'enlève rien au fait que le jeu est vraiment trop difficile. Quand on débute, on est quasiment obligé de mourir au bout de quelques mètres. Le fait de n'avoir qu'une seule arme vous condamne pratiquement dès le départ ! Ah, si, parfois on récupère un bonus qui permet de tirer en rafales, mais ça ne résout pas vraiment le problème. En fait, comme sur Super Nintendo et maintenant sur Mégadrive, le jeu est identique aussi bien dans sa phase de "shoot", que dans sa difficulté ! Et comme l'ambiance sonore fait légèrement pitié, on lui préfèrera largement Predator 2. Là au moins, on prenait du plaisir ! TRAZOM

ROBOCOP 3

EDITEUR · ACCLAIM
GENRE · ACTION
DIFFICULTE · DIFFICILE
TAILLE CARTOUCHE · 2 MB
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 1
CONTINUES · 1 A 6



GRAPHISME



ANIMATION



SON/BRUITAGE



MANIABILITE

GLOBAL 68%

Megadrive

PETER PAN, T'ES MORT !

On l'avait pourtant prévenu, Peter Banning : il fallait absolument qu'il arrête de manger des babas au rhum ! L'alcool, ce n'est pas bon quand on est père de famille, même dans les gâteaux ! C'est en effet sous le simple prétexte qu'il s'appelait Peter, que Banning se prit un jour pour Peter Pan. Engoncé dans un collant vert, il sauta du dernier étage de son immeuble pour pouvoir s'envoler vers le Neverland qui hantait ses rêves. Tout le monde rigolait de ça, lorsqu'un beau jour les enfants de Banning disparurent, une fée clochette apparut et un parchemin signé du Capitaine Hook himself (le Capitaine Crochet lui-même en VF) fut découvert. Là, plus personne ne rigola et Peter Banning se transforma en Peter Pan, afin d'aller délivrer ses enfants prisonniers dans le Neverland. Le reste, c'est une routine de 11 niveaux que vous devez vous taper pour que l'histoire se termine bien. Voilà !



Même si vous progressez plutôt horizontalement, rien ne vous empêche de grimper aux arbres, histoire de vous taper un ou deux items bonus : les cerises ou les pommes qui vous revitalisent, les "1-Up" et autres trésors qui rapportent des points.



Alors qu'il pleut des flèches (à défaut d'hallebardes), Peter doit lutter contre des fleurs carnivores qui font plutôt penser à des lions. Un passage très beau graphiquement.



Lorsque vous apercevez la fée clochette, vous ne tournez pas la page, non ! Vous vous placez dans son champ magique, et rechargez les batteries. La jauge de vol se remplira et vous pourrez voler dans les airs pendant quelques secondes.



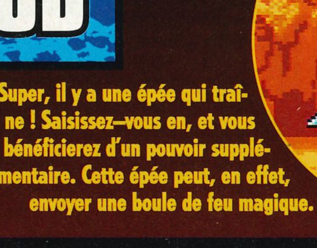




SPECIAL (DE LUXE!) :

Le son, c'est bon, le son CD c'est excellent ! (ou : faut-il acheter la cartouche ou le CD ?)

On oublie trop souvent que le son représente une part importante du succès d'un jeu. C'est à peu près le même phénomène que pour un film visionné en vidéo sur une télé pourrie, et que vous revoyez en version CDV sur une télé stéréo. Ca change ! Les puristes connaissent cela depuis bien longtemps avec le Super CD-ROM NEC, mais vous, bande de sourdingues, c'est le Mega CD 2 qui va vous le faire découvrir. Sonic CD est un parfait exemple de ce que l'on peut faire de complètement dingue avec des musiques et des sons qui dépotent. The Hook, quant à lui (et dans sa version CD), propose rigoureusement les thèmes originaux du film. C'est comme si vous aviez acheté la B.O. en CD avec des bruitages par-dessus. On s'y croirait d'autant plus que les arrangements symphoniques sont tout bonnement géniaux, même pour un amateur de MC Solar ou de Culture Beat ! Bref, si vous voulez connaître le frisson sonore dans un jeu, sur Mega-CD, vous devez posséder The Hook...



Super, il y a une épée qui traîne ! Saisissez-vous en, et vous bénéficierez d'un pouvoir supplémentaire. Cette épée peut, en effet, envoyer une boule de feu magique.

Ah ! Quelle est belle cette sirène !... Ca me fait carrément oublier les héroïnes japonaises aux cheveux verts. Il faut dire que les sirènes qui font du topless, c'est plutôt craquant, non ?



Autant vous le dire tout de suite, je suis un inconditionnel du jeu, et les versions Sega de The Hook ne m'ont pas vraiment fait changer d'avis. Si vous avez déjà la chance de posséder un Mega-CD 2, ou si vous l'avez commandé au Père Noël (qui, je le rappelle pour TSR l'ami des enfants, n'existe pas), sachez que vous prendrez un pied monstrueux avec The Hook, grâce à la bande son fa-bu-leu-se (appuyez chaque syllabe S.V.P !). C'est du Trazom, pardon du Mozart avec l'orchestre symphonique et tout le tralala. Je peux vous assurer que le jeu vaut le coup, rien que pour ça. Pour le reste, The Hook possède ses petits défauts comme une certaine monotonie ou des passages pas très colorés. Mais je rappelle aux grincheux de la rédaction que la soit-disante lenteur de l'animation n'est qu'une illusion d'optique. Peter (Pan !) peut courir, et les programmeurs (qui viennent de chez Capcom pour Ghouls'n'ghost sur SFC, for example, in your tronche !) ont délibérément choisi un style de mouvement des personnages qui convient parfaitement. On s'éclate, le réalisme est là et la maniabilité excellentissime. Je conseille The Hook sur Megadrive aux passionnés d'action, même s'il ne s'agit pas d'Aladdin. Par contre, j'oblige les possesseurs de Mega-CD 2 à se le procurer fissa, car on est en présence d'un petit bijou.

OLIVIER



Pour vous débarrasser des montgolfières, vous pouvez soit les immobiliser d'un coup d'épée (pour fuir ensuite), soit viser le ballon en sautant. Le plus efficace est de faire exploser le ballon. La tronche des mecs, dans la nacelle, quand la mongolfière se dégonfle, est hilarante !...

Pour vaincre ce boss et lui piquer son épée spéciale "lance-roquette", vous devrez sauter au-dessus de lui lorsqu'il vous foncera dessus, et lui asséner un bon coup d'épée juste après. Répétez l'opération quatre fois et il vous laissera tranquille. Attention, ce boss est très habile et peu parer vos attaques.



Ce boss est un peu spécial, car il consiste en un système complexe de coups télescopiques de gants de boxes qui sortent des arbres. Le tout est piloté par un mec que vous devez toucher plusieurs fois avec votre épée. Le problème est que ce dernier bouge tout le temps.

Voilà encore un jeu qui ne risque pas de vous ac...crochet ! Haha, elle est bonne, crochet, Hook = Crochet, hohohoho, haha.
Le problème, c'est qu'en fait le jeu est extrêmement laid. Contrairement à Oliv' qui ne contrôle plus ses instincts dès qu'il voit Hook (haha, crochet, excellent !), moi je reste sur terre et je vous le dis : le jeu est peut-être intéressant, mais vraiment très laid. En plus, c'est trop lent, bien plus que sur Super Nintendo, et c'est nul au niveau sonore. Sauf sur Mega-CD évidemment, mais pour trois fois moins cher, on a la B.O. du film, alors pourquoi acheter un jeu où on a un sprite vert-morve qui se balade avec des bugs rouges sur la moitié de la tête, dans un décor sombre et fade avançant avec molesse ? Ben, je dis juste que c'est parce qu'on aime bien se faire avoir par la société de consommation, voilà. Haha ! Excellent, crochet, hahaha !



GREG QUI DÉCROCHE.

THE HOOK

EDITEUR · SONY IMAGESOFT
GENRE · ACTION/PLATES-FORMES
NOMBRE DE NIVEAUX · 11
NOMBRE DE JOUEURS · 1
DIFFICULTE · MOYENNE
CONTINUES · INFINIS
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1



- Des musiques sublimes sur Mega-CD.
- Une maniabilité excellente.
- Des graphismes fouillés.



- The Hook est un peu monotone.
- Le manque de couleur se fait parfois sentir.



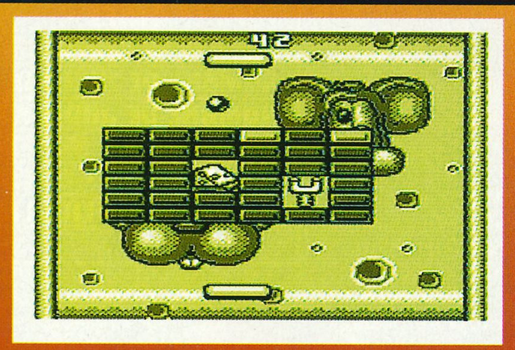
14 — GRAPHISMES
La palette, limitée, rend les décors quelquefois ternes, mais certains passages sont superbes et les décors fouillés.

15 — ANIMATION
D'apparence lente, l'animation est dosée comme il faut pour procurer au joueur un maximum de plaisir. Des mouvements réalistes.

18 — MANIABILITÉ
Peter Pan répond très bien, et l'on peut faire ce que l'on veut en matière de mouvements. La précision est de mise.

19 MCD — SON/BRUITAGE
C'est une symphonie sur Mega-CD avec les thèmes du film comme sur un CD-audio. Les bruitages et le son ne sont pas en reste sur Megadrive. (Note 16 sur Megadrive)

GLOBAL
MEGA DRIVE / MEGA CD
78/87%



DES JEUX BONUS
Lorsque l'on termine un niveau, des petits jeux sympas et qui n'ont aucun rapport avec le jeu viennent changer les idées du joueur énervé et stressé.

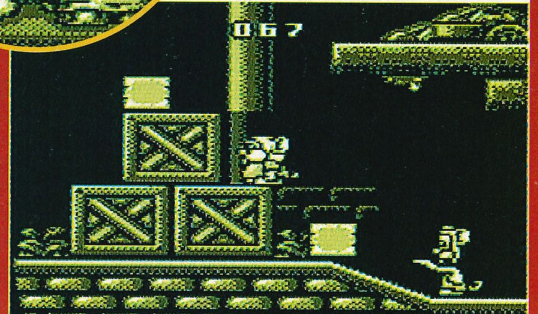
THE FIDGETS

NOM DE CODE : CHEESE !

Les Fidgets sont deux petites souris qui sont à la recherche de leurs parents. Jusque là, pas de quoi fouetter un chat ni même créer un jeu vidéo. Mais là où cela devient intéressant, c'est que nos deux souris sont coincées dans un dédale de salles et qu'elles ne peuvent s'en sortir qu'en s'entraidant. En effet, le but du jeu est de passer toutes les salles pour sortir à l'air libre, avant que le bateau dans lequel se trouvent les parents, ne quitte le port. Une des souris est grande et saute loin, alors que l'autre ne peut pas sauter très haut. On passe de l'une à l'autre grâce au bouton Select, et il est nécessaire d'amener les deux souris (j'insiste : les deux !) à la sortie, dans le temps imparti. Et là est tout le problème, on fonce, on trébuche, on résout les mini énigmes, on oublie l'autre souris, et on arrive à la sortie avec deux secondes de retard... trop tard, il faut recommencer ! Le principe se répète donc à longueur de salles, il faut récupérer des objets et les amener à la souris la plus petite pour qu'elle puisse passer. Des bonus game viennent agrémenter le jeu, histoire de se délasser les nerfs, on en a bien besoin !

J'avoue avoir été agréablement surpris par ce jeu. A première vue basé sur l'action, il propose en fait de réfléchir et même de se prendre la tête. Mais ce n'est pas tout, ce jeu démoniaque stresse complètement, car il nous met continuellement dans la position de retardataire. Course contre le temps, The Fidgets met donc nos nerfs à rude épreuve. Les actions à accomplir deviennent, de plus, complexes et sophistiquées, et l'interaction entre les deux personnages finit par nous rendre fada ! Mais le principal est là : on s'éclate, on s'énerve, on tape de rage sur les membres de sa famille, bref un succès pour le jeu. Bien réalisé techniquement, The Fidgets mérite d'entrer dans la ludothèque de tous les passionnés d'action /réflexion. Attention, il faut aimer le genre et être prêt à défier un jeu très difficile. A bon entendeur !

OLIVIER



L'ENTRAIDE A DONF !
Pour que la Joe le Gros puisse sauter d'une caisse à une autre, il doit s'aider de blocs car il est trop petit. Heureusement, Jim le Grand est là pour aller chercher les blocs et les lancer à Joe. Quelle solidarité chez les souris...

THE FIDGETS

EDITEUR • ELITE
GENRE • ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS





- Un jeu original sur Game Boy.
- Un stress de toutes le secondes !
- Un subtil mélange d'action et de réflexion.



- Il faut aimer le genre.
- Le jeu est trop difficile.

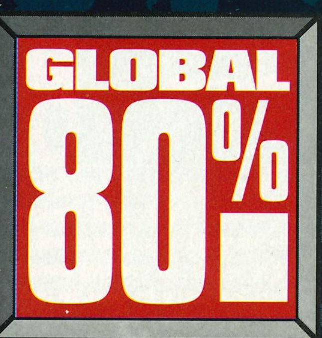


GRAPHISMES — 14
Les décors sont sympa et les sprites rigolos. Mais ne vous attendez pas à un déluge de détails, ce n'est pas le genre du jeu.

ANIMATION — 14
L'animation est fluide, mais les effets spéciaux ne sont pas le but du jeu.

MANIABILITÉ — 15
Après une prise en main (il faut s'habituer à ne pas se tromper de touche dans le feu de l'action), on manie les deux héros facilement.

SON/BRUITAGE — 15
Les thèmes musicaux sont très sympa et de bonne qualité (on les sifflote après avoir joué).



Game Gear

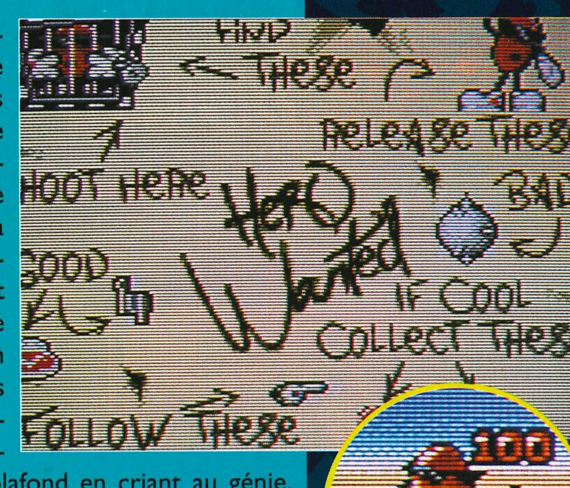
TOUJOURS COOL!



On aurait pu penser que ce Cool Spot-là allait être une petite merveille, eu égard au superbe travail effectué par l'équipe de David Perry sur la version MD. En fait, même si le coup est passé très



près, il ne fait absolument pas le poids face à des jeux tels que Mickey 2, Astérix ou encore le Livre de la Jungle. Si la qualité graphique et la maniabilité avaient été un petit peu plus soignées, on aurait certainement sauté au plafond en criant au génie. Mais que voulez-vous, la Game Gear peut avoir des moments de faiblesse de temps à autre ! De toute manière, ça n'enlève rien à ses superbes capacités ! TRAZOM











JOUE
COMME UN
PRO

100% TRUCS ET ASTUCES

TOUT SAVOIR ET GAGNEZ UNE JAGUAR SUR LE 36.68.70.15

RETOUR 2048 le spécialiste ATARI présente

JAGUAR™

LA PREMIERE CONSOLE DE JEUX 64-BIT DISPONIBLE EN AVANT-PREMIÈRE

LA CONSOLE JAGUAR™






CYBERMORPH


CRESCENT GALAXY


CHECKERED FLAG



TINY TOON...

- OUVERTURE EN DÉCEMBRE -
SPÉCIALISTE JAGUAR & LYNX.
GAMES 2048
28, AV. DE LA RÉPUBLIQUE
75011 PARIS
Métro : RÉPUBLIQUE

JAGUAR ☆ CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE ARCHITECTURE PARALLÈLE 64 BITS RISC ☆ HAUTE VITESSE DE TRANSMISSION 106,4 Mo PAR SECONDE ☆ PROCESSEUR GRAPHIQUE TRAITANT 27 MIPS COUPLE À UN BLITTER ☆ PALETTE DE 16,7 MILLIONS DE COULEURS ☆ TRAITEMENT DE 850 MILLIONS DE PIXELS/SEC. ☆ EXECUTION DE 55 MILLIONS D'INSTRUCTIONS/SEC. ☆ SON 16 BITS STEREO ☆ TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK ☆ EFFETS SPECIAUX CABLES HARD : MAPPING, DEFORMATION, LIGHTING, TRANSPARENCE... ☆ VERSION FRANCAISE PERITEL ☆ GARANTIE ATARI ☆ CD-ROM EN 1994 ☆ PRISE RESEAU ☆ LIVREE AVEC UNE MANETTE

LYNX

LA PREMIERE CONSOLE PORTABLE COULEUR 16 BITS A PRIX SYMPA

490 F.

NOUVEAUTES JEUX :

LEMMINGS	320 F.
PIT FIGHTER	390 F.
JIMMY CONNORS TENNIS	320 F.
DINOLYMPICS	320 F.
GORDO 106	320 F.
POWER FACTOR	190 F.

GAGNEZ UNE CONSOLE JAGUAR SUR 3615 RETOUR2048

❏ Je joins un chèque ❏ Je joins un mandat postal ❏ Je paie par C.B : N°........................ (date d'expiration C.B : ....)
Nom........................Prénom........................Adresse........................
CP........................VILLE........................Signature obligatoire :

DÉSIGNATION	TOTAL (+ FRAIS DE PORT 70 F.)

Pour commander par minitel 3615 RETOUR2048

Nous sommes aussi spécialiste FALCON, et centre technique agréé ATARI. Réparations express, contactez-nous au 43.38.00.33

ATTENTION JAGUAR
QUANTITÉ LIMITÉE

RETOUR 2048 - 12, rue de la Fontaine au Roi 75011 Paris - Tél. : (1) 43.38.76.48 / Fax : (1) 43.38.66.15



INDIANA JONES
et la
DERNIERE CROISADE

REPLONGEZ-VOUS DANS L'UNIVERS DU FILM ...

VOTRE MISSION, SAUVER VOTRE PERE ET RETROUVER LE SAINT GRAAL AVANT LES ALLEMANDS. PRENEZ VOTRE FOUET, VOS ARMES, ET PREPAREZ VOS POINGS ! ATTENTION, VOTRE TEMPS ET VOTRE ENERGIE SONT COMPTES ! COUREZ, SAUTEZ, GRIMPEZ, DES CATACOMBES VENITIENNES AUX GROTTES DU MOYEN ORIENT, A TRAVERS 6 NIVEAUX SEMES D'EMBUCHES, QUI RETRACENT FIDELEMENT LA FABULEUSE HISTOIRE DU FILM...

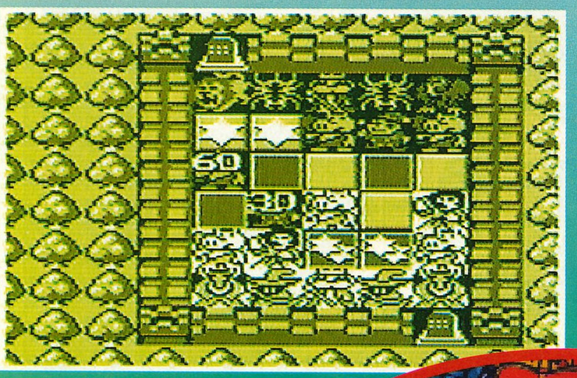




Le jeune Indy doit affronter le pillard de trésors archéologiques qu'il retrouvera des années plus tard, dans sa quête du Saint Graal...Echappez-vous de ce train transportant un cirque en évitant girafes, rhinocéros et lanceurs de couteaux !
Le père d'Indy, le Professeur Henry Jones, a disparu à Venise alors qu'il cherchait le Saint Graal, coupe sacrée contenant l'élixir de l'immortalité...C'est dans les catacombes de Venise qu'Indy trouvera l'X et le bouclier du chevalier.
Oh surprise! La sortie des catacombes donne sur la terrasse d'un grand café très chic de Venise...
Indy arrive au château de Brunwald, à Berlin, pour délivrer son père prisonnier des Nazis. Escaladez les murs du château pour retrouver Hanry Jones et les quatre morceaux de son précieux carnet de notes...
Indy et son père s'échappent du château et rentrent à Venise, poursuivis par les Allemands... Zut, le père d'Indy a oublié son carnet de notes... Demi-tour !
Deuxième fuite : abandonnez le side-car pour monter dans le zepplin, ce gros ballon dirigeable dans lequel le père d'Indy fera semblant de lire un journal allemand... en le tenant à l'envers !
Vous êtes repéré... Trouvez la clé pour démarrer le petit avion de secours et filer au Moyen-Orient. Attention ! Les soldats Allemands sont toujours là et vous tirent dessus... Evitez les tirs ou vous perdrez des vies.
Le Professeur Jones a été touché et son seul espoir est que son fils retrouve le Graal. Indy va devoir passer trois épreuves périlleuses : traverser le mur de lames, marcher sur des pierres gravées bancales, et faire le saut de la foi. Le Graal n'est pas loin !
The End
D-EAQV
UBI SOFT
Entertainment Software
INDIANA JONES
DERNIERE CROISADE
Indiana Jones © and the last Crusade TM by LucasArts Entertainment Company. Indiana Jones is a registered trademark owf Lucasfilm Ltd. TM & C 1989, 1993 LucasArts Entertainment Company.
NOUVEAU !!! NEW !!! NOUVEAU ... NEW ... NOUVEAU !!!
APPELLE VITE AU :
36-68 68 77
(2,19 Frs une minute)
JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux LUDI GAMES (F1 Pole Position, Eric Cantona...)
36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP !

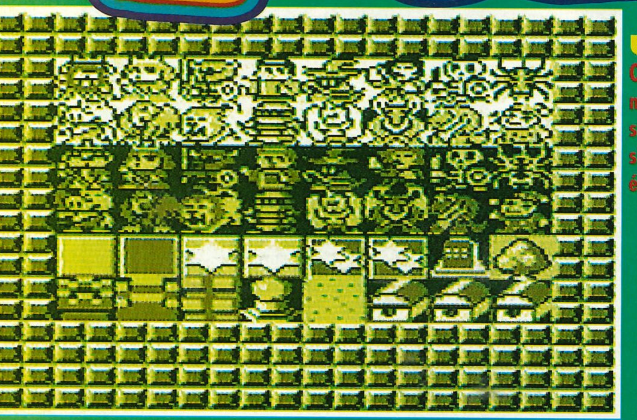
KASPAROV ÉTAIT UN ORC !

Quand les japonais s'attaquent aux échecs, le résultat s'avère complètement ébouriffant. Jugez-en plutôt : il suffit d'imaginer un échiquier absolument pas carré, avec des pions farfelus au possible. En fait, ce qui rapproche Castle Quest à un jeu d'échec, c'est la présence de deux groupes de pions de couleur blanche et noire, c'est à peu près tout ! Lors des attaques, les pions peuvent bouger différemment selon leur statut, et l'on retrouve des classiques des échecs, des nouveaux venus et surtout un astucieux mélange de tout ce qui peut exister en matière de pions originaux. Vous ne serez donc pas surpris de rencontrer des orcs, des magiciens, des sorcières et bien sûr des rois ! Dans le jeu, lorsque c'est votre tour, vous pouvez choisir d'attaquer ou de lancer un sort magique qui donnera de l'énergie à vos pôtes, ou encore qui pulvérisera un pion en face. Si vous attaquez, une séquence de baston (fixe) se déroule devant vous, avec une carte à jouer tirée aléatoirement qui détermine votre score d'attaque. Vous pouvez attaquer ou fuir selon votre nombre de points de vie. Quand l'héroïc fantasy rejoint le classicisme !



Des tombes apparaissent au fond de l'échiquier et lorsqu'une ligne entière en est formée, l'échiquier perd une ligne vide. Evitez de vous faire manger donc...

CASTLE QUEST

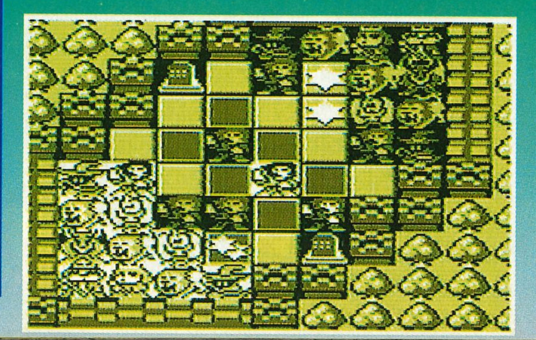


UN MODE EDIT

On peut jouer de deux manières à Castle Quest : en enchaînant les échiquiers dans un mode "story" ou en mode "versus" (à deux joueurs ou à un contre la machine). Il est possible de choisir son échiquier et même d'éditer son propre échiquier, en allant piquer les personnages de cet écran.

Hudson a vraiment fait preuve d'originalité et il est heureux de voir débouler ce petit bijou en France. Ne cherchez pas midi à quatorze heures : Castle Quest est tout simplement une adaptation très libre des échecs. Mais quelle liberté ! Les pions sont très drôles, leurs combats sympas, et surtout, le nombre d'options magiques différentes est important. Le mode "edit" ne vient rien gâcher. Pas frappant techniquement, Castle Quest a le mérite de viser un public large, allant aussi bien des jeunes spécialistes du combat qui aimeront ce nouveau challenge (même s'il faut réfléchir...), aux fadas des jeux de réflexion sur Game Boy, en passant par le public non initié qui pourra découvrir le monde des jeux vidéo avec un humour décapant et des situations pour le moins cocasses. OLIVIER





CASTLE QUEST

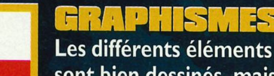
EDITEUR · HUDSON SOFT
GENRE · REFLEXION
DIFFICULTE · MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX · 25 ECHIQUIERS
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2
CONTINUES
PASSWORDS



- Un jeu super original.
- Un mode Edit.
- Une grande durée de vie.



- Il faut aimer le genre.
- Pas d'énormes efforts graphiques.



GRAPHISMES 13
Les différents éléments sont bien dessinés, mais sans plus. On discerne cependant mal certaines combinaisons.

ANIMATION 11
Pas non plus d'effets spéciaux, car le jeu propose d'autres plaisirs plus subtils.



MANIABILITÉ 15
Aucun problème pour choisir ses déplacements. Un mode dit "facile" à utiliser.

SON/BRUITAGE 15
Des bruitages sympa et des musiques au poil, dans une ambiance sonore un peu folle...




marre
d'entendre toujours
les mêmes disques
à la radio ?
Skyrock
ne passe
jamais
2 fois
le même
disque
entre 9 h
et 17 h.
SKYROCK
PLUS DE TUBES, MOINS DE PUB
La fréquence de votre ville : minitel 36 15 code Skyrock
favre & lhaik

OTTIFANT, L'AMI DES ENFANTS !

Bruno, petit bébé Ottifant (ne me demandez surtout pas quel croisement fut nécessaire pour obtenir un animal pareil !) se trouve devant un problème nouveau pour lui. Son père, un homme d'affaires très puissant, n'est pas rentré à la maison, comme il le fait chaque soir, après le travail. L'intuition première de Bruno n'est pas vraiment rassurante. Pour lui, cela ne fait aucun doute, son père a été enlevé par une puissance étrangère. Dans quel but ? C'est ce qu'il va chercher à savoir... N'écoutant que son courage, il décide de partir à sa recherche, sur le champ. Mais le chemin est long et périlleux jusqu'aux bureaux de son père : des forêts étranges et inquiétantes, un chantier qui donne le vertige, ou encore des cavernes malfamées, seront son seul lot. Seuls indices laissés par son père en cours de route : des ours en peluche, qu'il faudra absolument récolter pour pouvoir sortir du niveau.



Cet interrupteur va vous permettre de traverser certains endroits, qui vous paraissaient inaccessibles au premier abord.



FACE À FACE
THE OTTIFANTS CONTRE ASTERIX



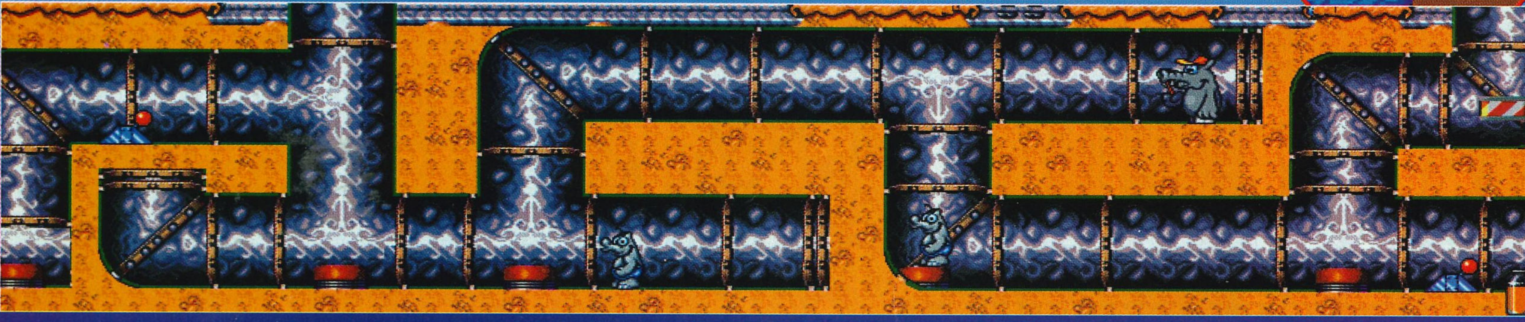
Un match, je vous l'annonce d'emblée, assez irrégulier, voire carrément inégal ! Alors pourquoi les confronter ? Parce que le type de jeu est quasiment le même pour les deux cartouches. Je veux dire, par là, qu'ils renferment tous deux des phases de plates-formes, de combat - Astérix se sert de ses poings, tandis que Bruno envoie des boules à l'aide de sa bouche - et de réflexion ! Si, si ! Reportez-vous donc au Joypad n°24 (page 104), vous constaterez qu'Astérix doit parfois actionner certains leviers pour pouvoir passer. C'est la même chose pour The Ottifants. Techniquement, Astérix est nettement devant : les graphis-mes sont autrement plus beaux et colorés, et les scrollings plus réussis. De plus, sa durée de vie est beaucoup plus grande. Astérix a mis les "poings sur les Ottis" !



Dans ce dédale, il faudra d'abord aller à droite pour actionner un levier, qui en fera apparaître un autre, sur la gauche.

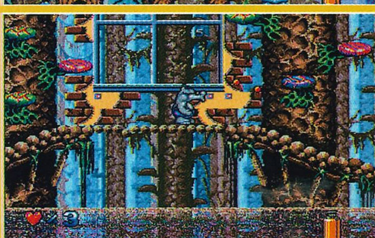


Après trois sous-niveaux, un "boss" viendra se confronter à vous. Ici, un robot géant sur lequel il faudra tirer environ quatre fois... à la tête.









Les niveaux, qui sont au nombre de six, sont décomposés en sous-niveaux. La difficulté augmentant de façon croissante.

Notre Bruno est aussi capable d'aspirer les objets éloignés, avec sa trompe d'éléphanteau.

J'avoue que la première fois que j'y ai joué, je l'ai trouvé complètement nul. A mon sens, les portes de la rubrique "Daubes du Mois" lui étaient grandes ouvertes. Je lui trouvais tous les défauts du monde. Il est vrai que ce n'était qu'une première impression. Car, par la suite, en y jouant plus assidûment, force était de reconnaître que je m'étais trompé. The Ottifants s'avère être un jeu très plaisant, que les plus jeunes trouveront à leur goût. Je dis "les plus jeunes" car le jeu en soi n'est pas très dur, et en plus il y a des passwords ! Il n'y a pas non plus de grands effets techniques, ce qui est regrettable. En fait, ce jeu allemand (eh oui !), ne risque pas de laisser une trace indélébile dans le monde des jeux vidéo. C'est du réchauffé complet. Préférez plutôt les hits style Rocket Knight ou Aladdin, voire Ranger X. TRAZOM





Un arbre insolite, au milieu d'une forêt hostile. Vous y grimperez volontiers pour y trouver moult bonus.



Ach ja ! Ein jeu qui nous vient d'Allemagne ! Inattendu. Ach ja ! De quoi se compose-t-il, ce Ottifants ? Il s'agit d'un petit jeu de plates-formes assez facile, avec une demie douzaine de niveaux aux décors à la fois changeants et amusants, ach ja. Le jeu est, en outre, plutôt facile, ce qui permettra aux joueurs débutants, ou bien encore très jeunes, de progresser sans trop de difficulté. Ottifants se destine, de toute évidence, à un public très jeune, ach ja, et ce n'est pas l'aspect comico-grotesque du sprite principal, qui vous fera dire le contraire. Bref, si l'on résume la situation, Ottifants est un classique jeu de plates-formes, sympa, facile et assez "ach ja". Du tout bon, si vous avez entre 6 et 8 ans, sinon... T.S.R.

OTTIFFANTS

EDITEUR • OTTIFANT PROD.
GENRE • ACTION/PLATES/FORMES
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 5
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
CONTINUES
PASSWORDS



- Une réalisation soignée.
- Des musiques sympa.
- Une assez bonne maniabilité.



- Semble désigné pour les plus jeunes.
- C'est du déjà-vu et revu !



GRAPHISMES — 14
Ils sont assez sobres, mais franchement pas inoubliables pour un jeu de plates-formes. Quand on les compare à Aladdin, mama mia !

ANIMATION — 16
Le scrolling multi-directionnel ne gêne en rien la progression du bébé Ottifant. Il est tout simplement bon.

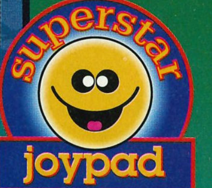
MANIABILITÉ — 14
Parfois, elle peut être douteuse, notamment quand notre héros se réceptionne sur une plate-forme : il dérape !

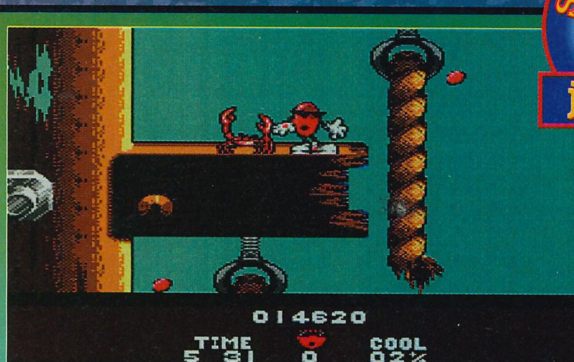
SON/BRUITAGE — 16
De belles musiques vous accompagnent de bout en bout du niveau. Les bruitages sont un peu plus discrets.





SPOT À L'INTER !



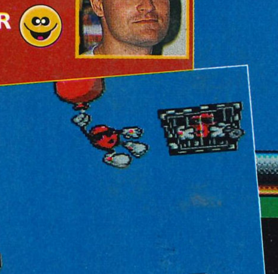


Après un passage remarqué sur Megadrive, le réprésentant de la marque "7 Up" aux Etats–Unis se voit adapté sur Master System, dans des aventures très similaires. Adeptes du fun board, de la plage et de la décontraction, soyez heureux, Cool Spot est là pour vous divertir, chouette ! Le but de chaque stage est de se taper des tonnes de mini–capsules qui vous permettront de libérer un copain emprisonné quelque part dans le niveau. A partir d'un certain pourcentage, il vous est indiqué qu'il est temps de trouver la cage contenant le prisonnier à libérer (en tirant dessus). Si vous continuez néanmoins à collecter des capsules, vous pourrez peut–être traverser un bonus–stage revigorant. Cool Spot peut sauter, courir, et tirer des bulles sur les ennemis. Attention quand même, n'abusez pas trop de ce formidable jeu de plates–formes, il y a un gros risque d'aérophagie !

COOL SPOT

La place réservée aux 8 bits diminue de plus en plus dans Joypad, évolution technique oblige. Mais cette descente maintenant inévitable des 8 bits ne sous–entend aucunement une baisse de qualité, bien au contraire. Virgin nous prouve que les derniers jeux à sortir sur Master System sont des petits bijoux de programmation. On est à la fois loin des vieux jeux du genre Psycho Fox (je parle de la qualité technique), et en même temps très proche en ce qui concerne le plaisir ludique. Je suis vraiment tombé sur mon arrière–train (pour rester poli) en jouant à Cool Spot sur Master. On retrouve l'aspect plates–formes du jeu sur Megadrive, tout en admirant des graphismes hauts en couleurs et un scrolling multi-directionnel époustouflant pour du 8 bits. Chapi chapeau, Virgin !







LE BUT DE CHAQUE STAGE EST DE RÉCUPÉRER assez de mini-capsules pour avoir le droit de libérer son congénère en tirant sur la cage dans laquelle il est emprisonné.

Le bonus stage est accessible si vous avez récolté suffisamment de mini-capsules. Il s'agit de monter en rebondissant de bulle en bulle. N'oubliez pas de ramasser tout ce qui traîne !

COOL SPOT

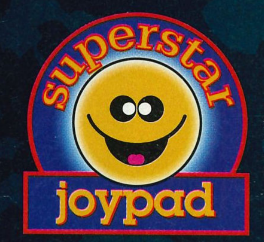
EDITEUR	VIRGIN GAMES
GENRE	PLATES- FORMES
TAILLE CARTOUCHE	2 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUE	1



- Le meilleur jeu sur MasterS tem, techniquement parlan
- Des graphismes colorés et f
- Une durée de vie intéressan pour un jeu d'action.



- Un jeu qui peut lasser.

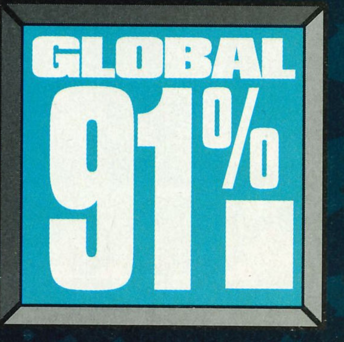


GRAPHISMES — 18
Des couleurs somptueuses, des décors incroyables, des graphismes jamais vus !

ANIMATION — 19
On se demande bien comment les mecs de Virgin ont pu réaliser ce chef–d'oeuvre sur une 8 bits. Pas l'ombre d'un pet de pixel de clignotement !

MANIABILITÉ — 17
Les mouvements se répètent assez inlassablement pour que vous preniez en main rapidement ceux–ci. Une bonne maniabiltié.

SON/BRUITAGE — 16
On retrouve les thèmes originaux et funs avec une qualité qui est ce qu'elle est, Master System oblige...



OFFRE SPECIALE

CETTE OFFRE D'ABONNEMENT A DU GENIE !

SEGA MEGA DRIVE

DISNEY'S Aladdin

DISNEY SOFTWARE

16-BIT CARTRIDGE

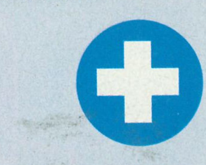
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

Virgin

LE SUPER GENIAL JEU



SUR MEGADRIVE UN EVENEMENT MONDIAL



1 ABONNEMENT DE 6 MOIS A

JOYPAD

475F

(frais de port compris)

seulement

au lieu de ~~629F~~*

CT 228 CC26

OUI, GENIAL

1. JOYPAD arrive chez moi avant sa sortie en kiosque.
2. Mes petites annonces d'échanges ou d'achats sont gratuites et prioritaires.
3. Je dispose de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD.

JE M'ABONNE et je profite de l'offre exceptionnelle : 6 numéros de JOYPAD + LE NOUVEAU JEU ALADDIN sur Megadrive au prix de 475 F au lieu de 629 F*.

Je joins mon règlement de 475 F dès aujourd'hui, établi à l'ordre de JOYPAD par :

☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat

Renvoie ce bulletin accompagné de ton paiement dans une enveloppe affranchie à : JOYPAD - Service Abonnements - 90 rue de Flandre 75947 Paris Cedex 19.

*Prix public du jeu 449 F + frais de port 25 F + 6 numéros de JOYPAD 180 F = 629 F. Tu peux acquérir séparément l'un ou l'autre aux prix indiqués ci-dessus.

Nom : ______

Prénom : ______

Date de naissance : __ __ 19__

Sexe : ☐ M ☐ F

Adresse : ______

______ Code postal : ______

Ville : ______

Console : ______

Indique ton pseudo ici : ______

(pour bénéficier des avantages du 3614 JOYPAD)

Date : ______ Signature : ______

Offre valable 2 mois, exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

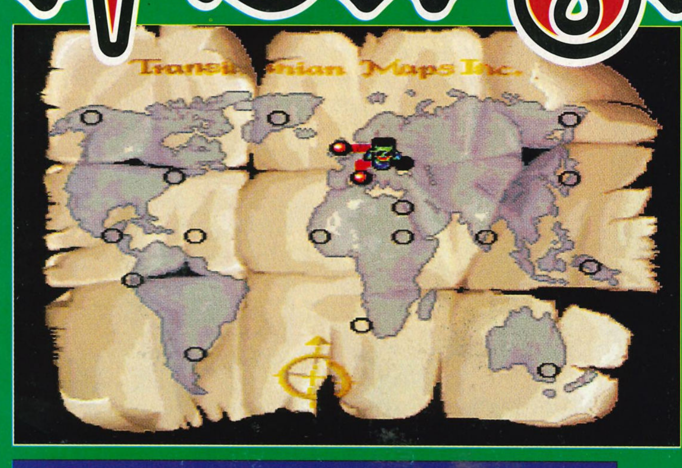
Super Nintendo

FRANKEN : L'HORREUR A ENFIN UN NOM !



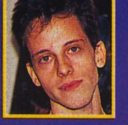
The adventures of Dr. Franken

Fini le temps où vous incarniez de valeureux chevaliers à l'armure étincelante ! Pour une fois, on se prend un être pas beau, tordu, avec sur les lèvres le sourire ravageur du sieur Balladur, et hop ! Voici la Créature du Docteur Franken. Alors quoi de neuf Franken ? Eh bien, pour tout vous avouer, une course à travers le monde, de la Transylvanie à l'Australie en passant par l'Angleterre ou bien encore les USA. Avec, pour chaque pays, des décors et des habitants typiques, ou presque, puisque les trois quarts de ces habitants sont des monstres... En somme, il n'y a que des monstres, partout ! Dans le majestueux rôle de la Créature, vous pourrez vous battre en réalisant divers coups de pied (dont le summersault de Guile !!!) et deux pouvoirs genre "les boules d'énergie de Ryu". Bref, bienvenue à Horrific Park !



La carte vous indique les différents coin de la planète qu'il vous reste à explorer. A vous de choisir le chemin qui vous intéresse. C'est un moyen comme un autre d'éviter que le jeu ne soit trop linéaire.

Après quelques heures passées en compagnie du Dr. Franken, j'en suis arrivé à la lumineuse conclusion qu'il manquait à ce jeu "une âme" (je sais, c'est étrange, mais il faut lire la suite !) pour reprendre la critique que l'on a faite de Frankenstein, dans certains films avec Boris Karloff. Ce n'est pas que le jeu soit inintéressant, mais presque... C'est vrai, les décors sont sympa, et les nombreux sprites que l'on rencontre sont souvent très amusants, mais ça ne va pas chercher plus loin, hélas. J'aurais bien penché pour la daube, mais selon certains individus (dont Tonton Steph), ce jeu n'est pas totalement raté et ne mérite pas ce châtiment. Vous voilà prévenu, mais à moins que vous ne soyez fan de Gothic Horror ou de trucs dans le genre, ne comptez pas sur ce docteur-là pour passer de bonnes fêtes de fin d'année. De toute façon, on ne compte jamais sur les médecins ou les dentistes pour passer de bonnes fêtes, alors... T.S.R.





Je vous laisse deviner le pays dans lequel la Créature se trouve. Il s'agit de celui des punks, de la bière, de la Reine, des Beatles et des idées bizarres. Alors, c'est où ?

THE ADVENTURES OF DR FRANKEN

EDITEUR • ELITE
GENRE • ACTION HORROR SHOW
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SUCCESSIVEMENT)
CONTINUES
AH BAH, POURQUOI ?



- Graphiquement réussi.
- Des personnages rigolos.



- La maniabilité est douteuse.
- L'ennui s'installe rapidement



GRAPHISMES 14
Des sprites très nombreux et surtout variés, avec une dose d'humour.

ANIMATION 17
Rien à redire, il faut admettre que ces immenses sprites bougent bien.



MANIABILITÉ 11
C'est plus que limite. Pour réaliser les coups ou bouger correctement, c'est parfois galère.



SON/BRUITAGE 15
Des classiques remis au goût du jour... Mwouai...





Megadrive

MADDEN NFL'94

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE • 16 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 80 EQUIPES
NOMBRE DE JOUEURS • 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
CONTINUE • NON



- Un jeu à quatre simultanément.
- Une option ralentie géniale.
- Une maniabilité excellente.



- Des graphismes qui auraient pu être meilleurs.
- Il faut aimer ce sport.

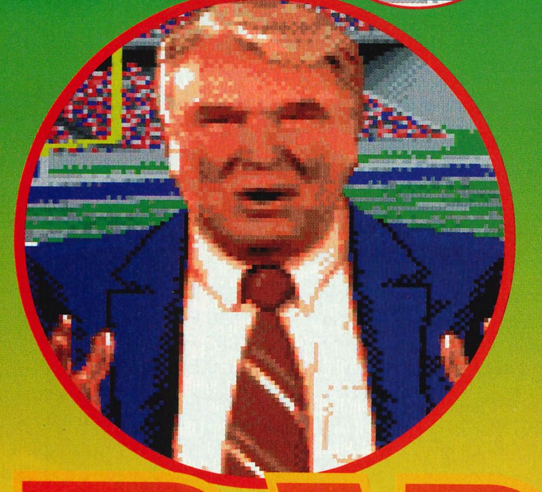
GRAPHISMES — 15
Les sprites sont bien dessinés et les graphismes sont potables, mais l'on ne dénote pas de progrès par rapport aux versions précédentes. Dommage !

ANIMATION — 17
Pas de problème, c'est fluide et pourtant en 3D isométrique, avec des gros sprites de joueurs qui bougent dans tous les sens.

MANIABILITÉ — 17
Que cela soit lors du choix des tactiques ou pendant le jeu (passes et courses d'attaque ou défense), Madden est maniable, on peut le dire !

SON/BRUITAGE — 17
On retrouve les désormais classiques "boing", "paf", "argh" et autres digits vocales. Une bonne ambiance sonore.

GLOBAL 87%



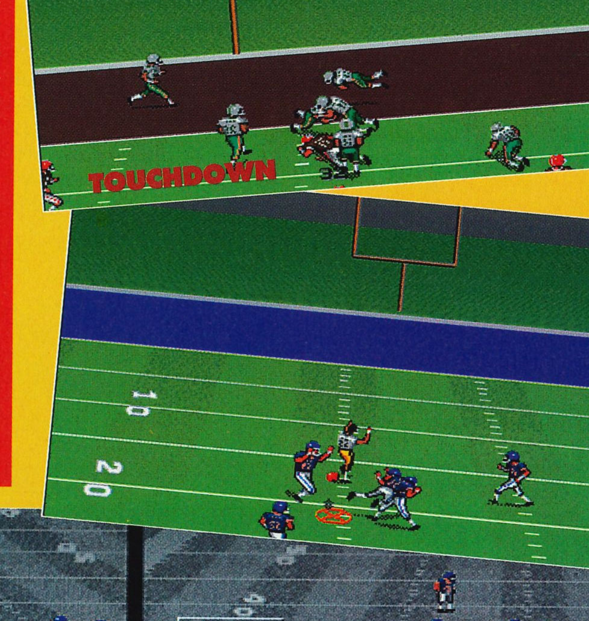
HUT, HUT, HUT !

Le vétéran Madden est de retour pour une réactualisation 94 de la simulation de football américain par excellence, sur Megadrive. On retrouve les 28 équipes ayant participé à la saison 93, sachant que l'on peut aussi choisir certaines de ces 28 équipes à une époque passée comme 78 ou 86, par exemple. Cela permet de curieuses confrontations ! Nouvelle grande possibilité aussi : il est désormais possible de jouer à quatre joueurs simultanément, via le quadrupleur d'Electronic Arts. Imaginez un quarterback et ses trois receveurs, quel pied (quatre joueurs dans la même équipe) !

MADDEN

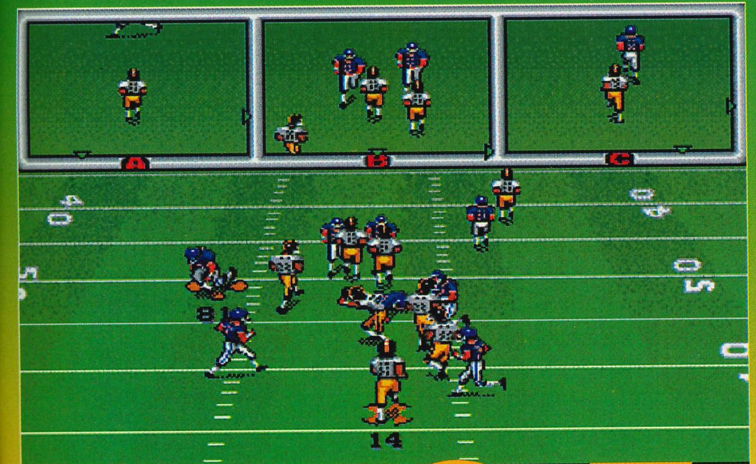


Je sais que le football américain ne plaît pas à tout le monde, mais les produits deviennent de plus en plus pointus et bien fichus. A tel point que je conseillerais cette nouvelle version à tous les joueurs qui aiment le sport et le jeu collectif sur console. La possibilité de jouer à quatre est un atout indéniable et formidable, qui vous promet une bonne dose de rigolade. La maniabilité est excellente (même à quatre) et l'interface de choix des tactiques, tout à fait adaptée. La possibilité de visualiser un ralenti et de changer la vue du terrain est aussi un plus. Et même si les graphismes ne sont pas sublimes, on n'a pas vraiment le temps de s'en rendre compte, tant le jeu est passionnant. Et ne croyez plus (comme c'était le cas) que battre la machine est une galéjade, les mecs d'EA ont considérablement revu l'intelligence artificielle du programme, eh, eh ! OLIVIER





LE JEU A 4 JOUEURS : GENIAL !
Lorsque le QB prépare sa passe (choix des boutons A, B et C), les trois autres joueurs sont prêts à recevoir la balle.

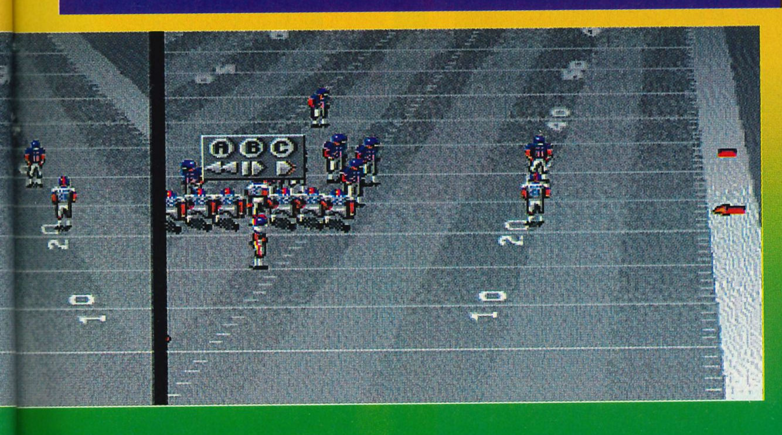


NFL '94



POURQUOI UN NOUVEAU MADDEN SUR MEGADRIVE ?

Ce face à face est une aubaine pour moi, car il me permet de faire quelques précisions à propos de la série Madden. N'allez pas croire qu'Electronic Arts nous la joue arnaque, en sortant tous les ans un nouveau numéro Madden sur Megadrive. Il faut savoir que les stocks sont réactualisés chaque année. Lorsqu'un Madden 94 sort, on ne peut plus trouver le Madden 93. Il s'agit, en fait, de réactualiser les équipes, et quand c'est nécessaire, de rajouter certaines options. Dans la version 94, on peut effectuer un ralenti et changer la vue (en cours de match). On peut aussi jouer à quatre simultanément, choisir les équipes du Superbowl précédent et d'années antérieures. Enfin, certaines tactiques ont été rajoutées et la façon de jouer de la machine, corrigée. Voilà le programme, amis cogneurs !





Voici donc les trois combattants tels que vous ne les aviez encore jamais vus. Seul le petit Skate est nouveau. Et il est peut-être le plus performant.

J'AI DEUX FOIS PLUS LA RAGE !

Souvenez-vous du dernier épisode. Vous et vos compagnons n'aviez fait qu'une bouchée du Syndicat du crime, qui faisait alors régner la terreur à l'aide de ses gardes spéciaux. Vous étiez même allés jusqu'à défier et battre le Big Boss en personne, le Roi du crime organisé. Ca, c'était il y a plus d'un an... Désormais, les choses ont changé. Le Syndicat s'est mué en une bête immonde, progressant à l'aide de pots de vin "distribués" à qui mieux mieux. En général, dans des zones-clés. En outre, votre fidèle compagnon, Adam, a été sauvagement abattu... par qui vous savez. Voilà donc deux bonnes raisons pour vous de combattre et d'anéantir, une fois de plus, ces êtres sans foi ni loi. Une nouvelle recrue, Skate, fait maintenant partie de la bande. Ca va cogner !

STREET OF RAGE II

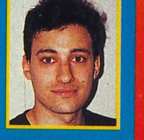
Notre ami à roulettes est capable d'attaquer, la tête en avant ! Bonjour les dégâts ! Et la gueule de bois ! Comme après France/Bulgarie, n'est-ce pas, Linos ?



L'un des Boss de mi-niveau, surnommé Jack, doit affronter la belle Blaze à mains nues. Va y avoir du sport !



Ma première impression est celle de la déception. Après le premier volet, qui était vraiment bien foutu pour de la MS, on s'attendait à ce qu'une suite le soit encore plus. Résultat : seules les musiques valent le coup de l'achat. Le reste étant trop bâclé. Sega, sur ce coup, s'est légèrement planté. Même la version Game Gear est dix fois mieux. Sur MS, ça clignote tout le temps, les effacements de sprites ne cessent pas, et on s'ennuie à mourir. On assène les coups quasiment sans regarder ! C'est un vrai régal ! Si vous avez décidé, la veille des fêtes de fin d'année, de consentir un don aux pauvres programmeurs de Sega (qu'est-ce que vous voulez, on n'a pas le sou !), ne vous privez pas ! Je vous aurai prévenu !



TRAZOM

STREETS OF RAGE II

EDITEUR • SEGA
GENRE • BEAT'EM UP
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES 3

- Un nouvel arrivant : Skate.
- Les musiques.
- De nombreux coups possibles.

- Tout le reste !
- Ca clignote.
- C'est beaucoup moins beau que sur GG.
- Le jeu est trop facile.
- Toujours pas d'option "deux joueurs".

GRAPHISMES 14
C'est pas plus beau que la première mouture (Streets of Rage), et en plus, ça clignote de partout ! A revoir.

ANIMATION 13
Un cran au-dessous de ce qui se faisait sur la première version. C'est tout juste si on ne décèle pas de ralentissement !

MANIABILITÉ 14
Pour la maniabilité, pas de problème ! Chaque personnage (surtout Skate) est facile à prendre en mains.

SON/BRUITAGE 15
Seules les musiques valent le coup d'être écoutées. Les bruitages sont d'un banal à mourir.



Tous les matins, entre 6h30 et 9h, Mahler reprend forme humaine ...



"Bonjour Mahler"

sur



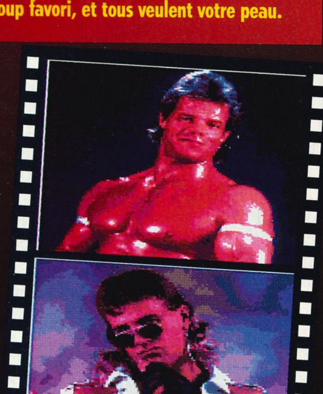
LA FRÉQUENCE DE VOTRE VILLE : MINITEL 3615 CODE SKYROCK.

favre & lhaik

Megadrive

LES BRUTES DU CATCH !

Douze colosses pour mieux vous démolir ! Chacun a son coup favori, et tous veulent votre peau.



ROYAL ET KITCH A LA FOIS !

Oyez, oyez, public adoré ! Le tournoi de catch le plus fou de l'année va avoir lieu sous vos yeux ébahis, dans quelques instants ! Les plus grands vont s'affronter rien que pour vous, devant vous, et feront la démonstration de leur force phénoménale. Hulk Hogan, The Model et toutes les autres stars seront là. D'ailleurs, et pour la première fois dans le monde, et juste pour vous ce soir, les catcheurs oseront s'affronter dans ce qui sera désormais le célèbre "Royal Rumble" ! En résumé, tout le monde aura le droit de taper sur tout le monde. Si vous ne voulez pas rater cet événement exceptionnel, restez assis et cramponnez-vous!

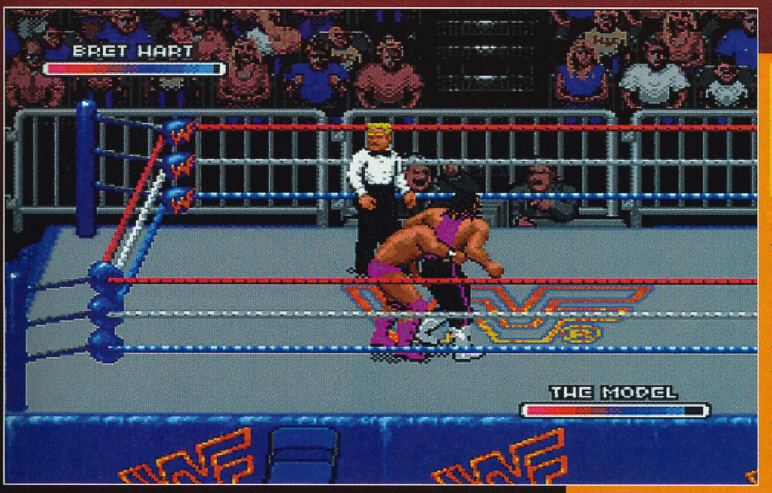


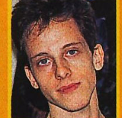
Lors du Royal Rumble, comme je vous le laissais entendre, c'est le bordel monstre. Le but unique est d'en sortir... vivant ! Vous avez juste quelques longues minutes à attendre.











Après la Super Nintendo, c'est au tour de la Megadrive d'avoir l'insigne honneur de recevoir le Royal Rumble. La Bataille Royale comme nous l'appelons, nous autres les mangeurs de camemberts et de baguettes, c'est de l'action, une montagne d'action ! C'est le pied total : les véritables catcheurs, leurs différentes musiques, des coups complètement délirants et surtout nouveaux... On peut même allonger l'arbitre ! Paf ! Dans les dents, l'arbitre ! Une fois encore, il faut appuyer comme un taré sur les boutons pour pouvoir, lors du contact, réaliser des prises. Autant dire qu'après une bataille Royale au niveau de difficulté maxi, on est assez naze ! Un autre atout du jeu : il propose plusieurs modes de jeux, du Tag Team ou match à trois, en passant par le championnat en match simple. Bref, si vous êtes un inconditionnel des retransmissions de la WWF sur Canal +, vous ne pourrez qu'aimer retrouver les super stars du catch dans ce Royal Rumble.

TSR

The Model" attrape Bret Hart par derrière ! Ouh, c'est pas beau ça ! Non, j'vous rassure, il va juste lui briser les reins.

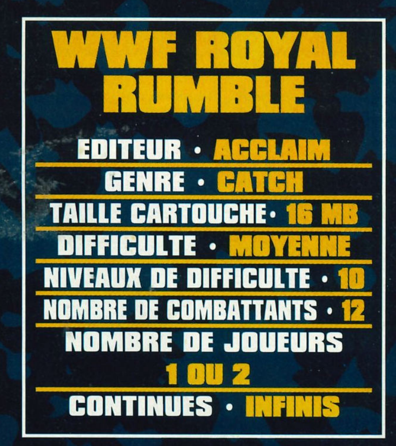


L'arbitre peut être mis K.O. en un rien de temps. Dommage que ça n'arrive pas très souvent !

Par rapport au premier jeu basé sur les stars de la WWF, le gros changement apporté est la possibilité de jouer en mode "Royal Rumble". Tout le monde se saute dessus, c'est un foutoir pas possible, et techniquement, la console suit sans problème. Rien que pour ça, il faut acheter la cartouche, c'est un moment d'anthologie ! En plus, si vous pouvez jouer avec un pote, ce ne sera que mieux. Toutes les prises du catch y sont, comme dans la réalité réelle, la vraie, celle que vous vivez tous les jours, en vous levant le matin. Pour les faire, c'est en plus très facile. Quelques minutes pour tous les assimiler, et le tour sera joué. A vous le "coup de la corde à linge", la projection dans les cordes, et tout le reste ! WWF Royal Rumble, après la version SN, est également une grande réussite sur MD.

TRAZOM

HULK HOGAN — CRUSH





- Des sprites énormes !
- L'ambiance sonore délirante.
- Pas de ralentissement, même à plusieurs sur le ring. 12 stars du catch.
- Excellente maniabilité.



- Ah ? Vous n'aimez pas le catch ?





GRAPHISME



ANIMATION



SON/BRUITAGE



MANIABILITE





QU'IL EST PAS BEAU, LE VILAIN TITOU

C'est le mois des Terminators, des Robocop et autres machines à pattes qui parlent et qui font... la guerre ! Et pas autre chose, merci ! Acclaim nous fait la totale. Par exemple, les versions Master et Game Gear font un peu songer à la version Nintendo 8 bits sortie il y a plus d'un an, mais c'est un détail. Si vous avez toujours rêvé de vous glisser sous les muscles ruisselant de sueur du beau Schwarzy, l'occasion est là ! On ne va tout de même pas vous donner le rôle de Robert Patrick, le T1000 ! Vous voilà donc pour sauver l'humanité, dont le destin dépend de la survie du jeune John Connor. Fraîchement arrivé du futur, votre mission consiste à retrouver l'adolescent et à le protéger. Espérons que le T800 se débrouille mieux que le garde du corps de Kennedy, parce que sinon on est mal. Le principe du jeu est simple, vous avancez, vous tirez dans le tas, et puis vous avancez et puis, paf ! un tir dans l'agent de police, mais ne vous inquiétez pas, c'est l'agence tous risques, personne ne meurt, c'est marqué ! Allez, la suite en images avec quelques petits conseils !

Un passage en moto very hard. Non seulement on se croirait au pays des Lemmings, mais en plus la maniabilité est infernale. Pour trouver la maison de John, allez droit à l'est, puis tournez dès que l'indication de direction change. La maison se trouve alors juste à droite.



Arnaque, double arnaque, triple arnaque ! Je suis trop déçu ! Je pensais me taper le même genre de jeu qu'Alien 3 (même éditeur et même campagne de pub) et je me retrouve avec une sous-daube de la honte qui sent pas bon du tout ! Le héros est raide, l'action monotone et les graphismes pourris. Les phases de course en vue de dessus sont horriblement difficiles à passer et inintéressantes. J'arrête là la description, ça n'en vaut pas le coup. Ce jeu est nul et non avenu, évitez-le donc, même s'il s'agit de Terminator (l'ami de TSR, heu non, c'est le contraire !). Grosse déception sur Super Nintendo. OLIVIER



T2 JUDGMENT DAY

EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • 0



- On peut tout casser, et abattre tout le monde !
- Des musiques très sympa.



- Le principe archi-débile.
- La maniabilité : Aïe! Aïe! Aïe!
- Les niveaux en moto sont pourris (eh oui, sorry !).





GRAPHISME



ANIMATION



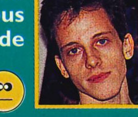
SON/BRUITAGE

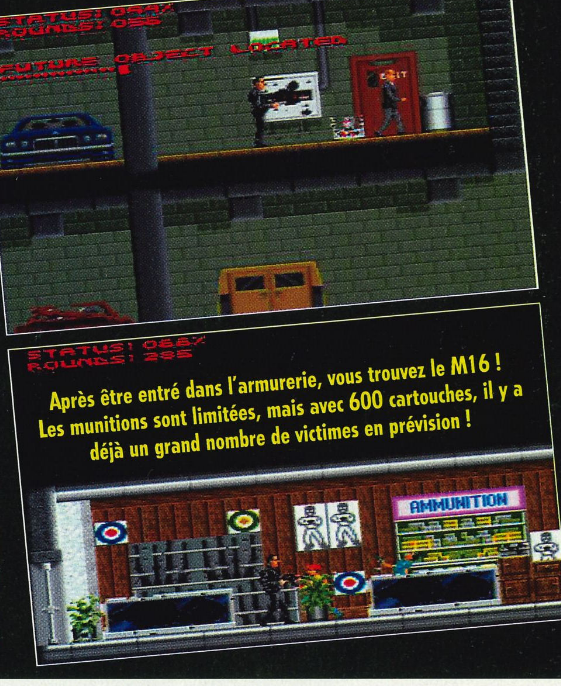


MANIABILITE

GLOBAL 69%

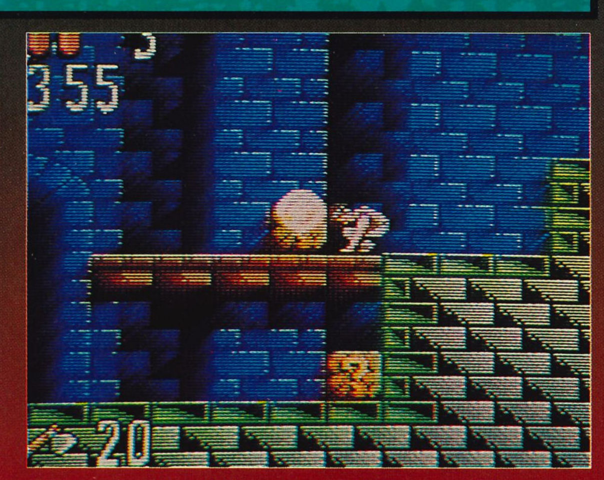
La première impression que laisse ce jeu, c'est une impression très profonde de lassitude. Si vous êtes comme moi, le Terminator ne vous laisse pas indifférent, et lorsque l'on vous dit qu'un jeu sort sur le T2, vous l'attendez avec impatience. J'en profite pour rappeler à ceux d'entre vous qui ne l'aurez pas vu dans la preview du Terminator, qu'une version longue du film est sortie en CDV. Je ferme la parenthèse pour en revenir au jeu lui-même. Outre l'intérêt qui vole au raz des pissenlits et la maniabilité très mauvaise, ce T2 est tout de même attachant. On ne s'emballe pas, je n'ai pas dit que le jeu était une merveille. Je vais toutefois le reconnaître, on prend un certain plaisir à découvrir les différents niveaux du jeu. Dommage qu'il n'y ait pas un seul "continue", et que l'on ne possède qu'une vie et demie, mais le niveau de difficulté n'en est que plus élevé. Un jeu à ne se procurer que si vous ne savez vraiment pas quoi faire de votre argent, et qu'une boîte de T2 vous branche. T.S.R.





Après être entré dans l'armurerie, vous trouvez le M16 ! Les munitions sont limitées, mais avec 600 cartouches, il y a déjà un grand nombre de victimes en prévision !

Game Gear



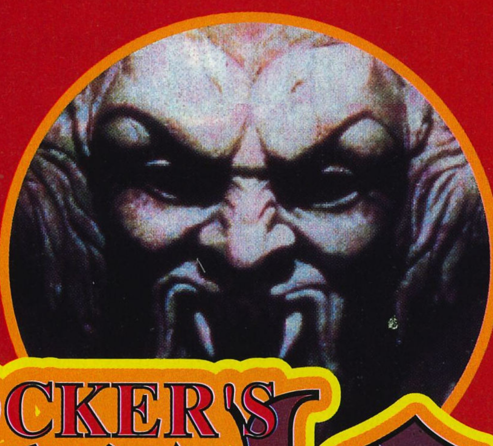
Tirez sur les caisses de bonus, vous récolterez pas mal de coeurs et d'armes supplémentaires.



DRACULA ÉTAIT-IL PIEU ?

D'après certaines études américaines, non officielles mais tout de même très sérieuses, il semblerait que les personnes que l'on qualifiait jusqu'ici de "vampires", soient en fait de grands malades ! Elles souffriraient en effet de porphyrie, dont les symptômes seraient la peur du soleil et surtout l'anémie, grave maladie du sang. Le remède ? Les pigments rouges contenus dans l'hémoglobine. D'où leur goût prononcé pour ce délicieux breuvage. Alors, Dracula était-il malade ? Possible. En attendant, dans le jeu, vous devez aller délivrer Mina Murray, votre petite amie, des crocs du Prince des Ténèbres. Ce dernier lui concocte, à sa façon, un avenir plus rouge que rose : "vampiresse" pour l'éternité, quelle joie ! Heureusement, vous, Jonathan Harker, avez plus d'un pieu dans votre escarcelle. Visez bien ! Au coeur, quoi!

Figurez-vous que sur cette photo, il y a un boss. Ou en tout cas, ça y ressemble. Mais si, regardez donc de plus près ! C'est l'ombre qui se traîne en haut à gauche !



BRAM STOCKER'S Dracula

C'est fou ce que ce titre me rappelle Master of Darkness, également sur Game Gear. Le personnage est presque de même taille, le jeu se déroule en scrolling multi-directionnel, et l'ambiance est aussi très lugubre. Mais les deux titres sont très différents dans le plaisir ludique qu'ils procurent. N'importe qui, et moi le premier, préfèrera tuer des vampires et autres zombies avec un personnage très maniable, et si possible dans des décors colorés. Dracula possède ces deux atouts indispensables. De plus, la difficulté est suffisamment élevée pour ne pas abandonner la cartouche au bout de quelques minutes. Seuls des titres comme Mickey 2 ou Jungle Book lui passent devant. Un titre d'une bonne veine, sur Game Gear ! TRAZOM



Voici la "dame enchantée" rebaptisée par mes soins, sur les conseils d'un expert ès fantômes, j'ai nommé Tonton Stef !

BRAM STOCKER'S DRACULA

EDITEUR · SONY IMAGESOFT
GENRE · ACTION
TAILLE CARTOUCHE 2 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 7
CONTINUE · AUCUN



- Le personnage est animé à la perfection.
- Un très bon scrolling multi-directionnel.
- Des musiques glauques à souhait.



- Des décors un peu simplets.



GRAPHISMES 16
Des couleurs qui flashent bien dans des décors non moins superbes. On regrettera juste le manque de détails.



ANIMATION 17
Presque impec. On n'est aucunement gêné par quelque ralentissement que ce soit.



MANIABILITÉ 17
Le héros saute extrêmement haut et loin, et possède des mouvements faciles à exécuter, avec le paddle et les boutons.



SON/BRUITAGE 14
Des bruitages très moyens, et des musiques somme toute assez banales.



GLOBAL 84%


SEGA GAME GEAR
SEGA Master System II
SUPER NINTENDO
IMAGESOFT
BIENVENUE EN
PREMIERE DIVISION
"Sensi" est toujours la meilleure simulation de football qui soit.
Vous voulez un libéro? C'est chose faite.
Vous voulez deux ailiers? C'est fait. Deux fois.
Vous voulez une défense traditionnelle? C'est fait, pauvre type.
Vous voulez un match St-Et/AC?* C'est fait.
Vous voulez les Nantalos contre les 12 Hommes en Colère? Choix bizarre, mais c'est fait.
Vous pouvez avoir jusqu'à 64 joueurs et choisir parmi 100 équipes
réalistes. Ou vous pouvez créer vos propres équipes et votre compétition.*
Tout cela avec un jeu digne de la Première Division et le contrôle du ballon de Platini.
Vous pouvez marquer de façon spectaculaire au soleil de San Siro,
ou vous contenter d'un tacle minable, à Niort, sous une pluie battante.
Vous pouvez sauter de joie devant vos fans en délire lors d'un match à
domicile, ou partir écœuré après votre second carton jaune, à l'extérieur.
Vous pouvez faire ce que vous voulez,
mais vous ne pouvez pas le faire sans
SENSIBLE SOCCER
IL N'Y A PAS DE REMPLAÇANT.
*Megadrive uniquement
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ 1992, 1993 Sensible Software. Under exclusive license to Sony Electronic Publishing from Renegade Software. All rights reserved. Master System™, Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.
Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02•
•2,19F/minute
Sensible SOCCER
European Champions
Sensible SOFTWARE



BOMBER MAN
1
2
3
4
5
6
KLAX
7
8
9
10
VIGILANTE
11
12
13
14
15
COLUMNS
16
17
18
TENNIS
19
FINAL SOLDIER
20
HATRIS
21
GREATEST ELEVEN
22
23
24
25
26
27
28
SALAMANDER
29
SILENT DEBUGGERS
30
31
SOLDIER BLADE
32
33
34
TOY SHOP BOYS
35
TRICKY
36
SPORTS
BASKETBALL
37
SPORTS
HOCKEY
38
39
Power Tennis
40
41
Zero4 Champ
42
CYBER CITY
OEDO
808
43
HELLFIRE
44
45
46
ROAD SPIRITS
47
48
BABY JO
49
BONANZA BROS
50
BUILDER LAND
51
52
53
DUO
54
55
56
57
JIM POWER
58
59
STAR MOBILE
60
61
62
63
64
SUPER SOCCER
65
66
DAVIS CUP
Tennis
67
BOXING
68
69
DUO
70
71
72

OFFRE SPECIALE :



N°	CARTOUCHE	PRIX (en FF)
1	BOMBER MAN	99
2	CYBER CORE	69
3	DORAMON	99
4	F1 CIRCUS	149
5	GOMOLA SPEED	69
6	HURRICANE	129
7	KLAX	69
8	PARANOÏA	69
9	RABIO LEPUS	69
10	VEIGUES	99
11	VIGILANTE	149
12	WAREHOUSE GUY	129
13	1943	149
14	BATTLE LODE RUNNER	149
15	CLOUD MASTER	99
16	COLUMNS	129
17	DORAMON NOBITA	129
18	EXPLORER Mr DON	129
19	FINAL MATCH TENNIS	249
20	FINAL SOLDIER	199
21	HATRIS	149
22	J. LEAGUE STRICKER	149
23	NEW ADVENTURE ISLAND	199
24	NIKO NIKO	149
25	NINJA GAIDEN	249
26	PARASOL STAR 2	199
27	POWER SPORTS	249
28	PRO WRESTLING	199
29	SALAMANDER	149
30	SILENT DEBUGGERS	199
31	SKWEEK	149
32	SOLDIER BLADE	149
33	TATSUJIN	249
34	TERRA CRESTA II	199
35	TOY SHOP BOYS	99
36	TRICKY	199
37	TV SPORT BASKET	249
38	TV SPORT HOCKEY	249
39	BALLISTIX	99
40	POWER TENNIS	299
41	STREET FIGHTER II	499
42	ZERO 4 CHAMP	99
	CD	
43	CYBER CITY OEDO	149
44	HELLFIRE	129
45	LDIS	99
46	POMPING WORLD	129
47	ROAD SPIRITS	129
48	SPRIGGAN	129
	CDS	
49	BABY JO	129
50	BONANZA BROS	99
51	BUILDER LAND	129
52	COTTON	129
53	DOUBLE O	129
54	DONGEON EXPLORER	149
55	FORGOTTEN WORLD	149
56	HORROR STORY	129
57	PC KID ROCKABILLY	349
58	JIM POWER	149
59	LEMMINGS	199
60	STAR MOBILE	149
61	STAR PARODIER	149
62	SUPER BROTHERS	149
63	SUPER PRO BASEBALL	149
64	SUPER RAÏDEN	199
65	TECMO WORLD CUP	199
66	TERRA FORMING	149
67	DAVIS CUP	149
68	KICK BOXING	149
69	TRAVEL EPLE	149
70	DONGEON MASTER	299
71	GRADIUS II	299
72	RAINBOW ISLAND	299

ESPACE 3

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
Tél : 43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
Tél : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
Tél : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tél : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tél : 27 97 07 71

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port 25 Frs.	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
Frais de port : 40 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : ....Signature (signature des parents pour les mineurs)

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre Remboursement + 35 Frs ❑ Carte Bleue N°..................................
Les chèques doivent êtres libellées à l'ordre de ESPACE 3 VPC. Date de validité : ..../......... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

ARCADE

L'ARCADE A DOMICILE

Enfin une machine intéressante !

Il y eut l'Arcade Machine, puis vint l'Arcade System, et maintenant voici l'Overgame Machine. A première vue, on se dit que ça va être le même cirque pour la faire fonctionner, que ça va marcher une fois sur deux, l'enfer... Eh bien, je vous rassure tout de suite : cette nouvelle bécane, qui n'est en fait qu'une interface comme les deux autres, a été conçue uniquement dans le but d'une utilisation simple pour n'importe qui. Interface ?! Kesako ? J'explique. En arcade, on travaille avec des cartes Jammas (c'est la norme) et celles-ci sont reliées aux meubles d'arcade que vous voyez dans les cafés ou les salles de jeux. En fait, pour l'arcade, c'est la carte qui fait tout, et le meuble centralise les infos pour les renvoyer ensuite au téléviseur et aux manettes. Pour en revenir à la machine, si vous vous souvenez bien, le problème des autres bornes de ce type était que certains téléviseurs ne les toléraient absolument pas. C'est la raison pour laquelle, sur cette machine, la vidéo a été stabilisée de telle façon que la sortie vidéo soit en pure 60 Hz (comme les consoles japonaises ou américaines). Ainsi, si votre télé accepte une console jap, vous pouvez être sûr à 99,9 % que l'Overgame Machine fonctionnera avec. L'installation est des plus simples ! Il suffit de brancher la prise sur le secteur, de brancher la Péritel sur la télé, de brancher les joysticks, de connecter la carte avec la bécane, et enfin d'appuyer sur le bouton on-off, et ça marche... C'est fabuleux. Les seuls boutons à votre disposition sont les crédits pour le joueur 1 et 2, et le test mode, qui vous permettra de configurer la carte selon vos désirs (difficulté, nombre de vies, couleurs, etc.), c'est même mieux qu'une Action Replay. Au point de vue compatibilité, elle accepte les cartes 8 bits, 16 bits, 32 bits, et les nouvelles utilisant les processeurs RISC (Virtua Fighters de SEGA). Bon, maintenant que vous savez tout sur la machine, voyons voir les jeux. Sont disponibles, à l'heure actuelle, plus de 1 500 titres, et pour bien faire les choses, un serveur minitel (3615 OVERGAME) a été mis en place pour organiser une bourse d'échanges, de ventes, d'achats entre tous les heureux possesseurs d'une Overgame Machine. Sinon, pour ceux qui n'ont pas de minitel, il y a pour eux et les autres aussi, un bulletin mensuel des nouveautés en matière de cartes. En effet, pour le moment, il n'y a qu'un seul moyen de se procurer cette machine : contacter le revendeur "The Game Zone".



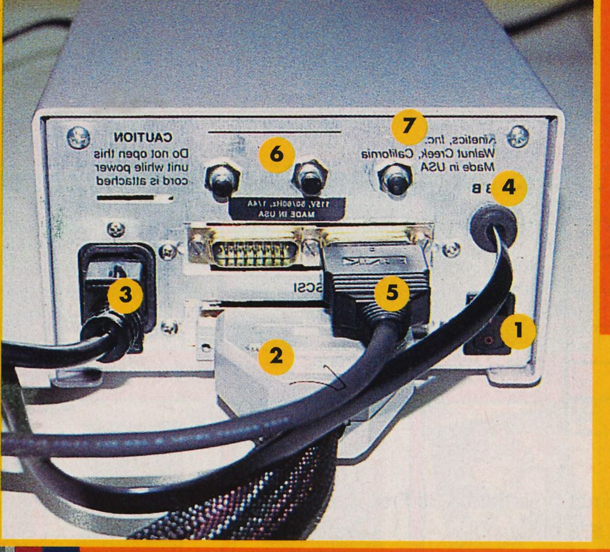
Voilà la bêbête avec la carte "Warriors of Fate" de Capcom, un joy NEO GEO, une télé et magnétoscope (très important, le magnéto...).

La dernière des qualités de l'Overgame Machine -et pas des moindres- est le rapport qualité/prix. A 1 490 F, ce boîtier à la très bonne finition, offre enfin une alternative réellement intéressante aux vraix mordus de l'arcade qui ne veulent pas de ces "petits jeux" pour consoles de salon.

Pour en finir avec cette petite bécane tant appréciable, je vous dirai que, pour le moment, elle m'apparaît comme étant la meilleure sur le marché, comparativement à ses deux autres consoeurs. Ceci est dû à sa grande simplicité d'utilisation et aussi -répétons-le- à sa réalisation soignée.

Des accessoires seront dispo sous peu, mais attendez un peu, faut pas trop bousculer les super gars qui sont à l'origine de cette console d'arcade.

Pour les supers lecteurs de Joypad qui veulent se procurer cette superbe bécane, contactez :
The Game Zone
BP 162
75523 Paris Cedex 11
Tél. : 49 23 64 33.
Minitel: 36 15 Game Zone



1 : Marche / Arrêt
2 : Connecteur pour la carte Jamma
3 : Cordon pour l'alimentation
4 : Cable péritel vers la télé
5 : Pour brancher vos joysticks Néo-Géo
6 : Deux switches pour les crédits
7 : Ce bouton déclenche le test mode

Pour les revendeurs qui seraient intéressés par ce produit, contactez les auteurs de cette machine en faisant ce numéro de fax : 47 00 95 08.

LE GEANT VERT JUNOIR

OVERGAME MACHINE EST UNE MARQUE DÉPOSÉE


Alors champion!?
Tu veux toujours continuer à jouer??
Casser du Robotnik, destroyer le syndicat du crime,
cogner les boss, ça te fait pas peur? Yo!
Alors suis PANINI! Les 120 cards SEGA SUPER PLAY
viennent d'atterrir chez ton marchand de journaux.
Avec des trucs, des tips, des astuces d'enfer
pour cartonner dans l'univers SEGA MEGADRIVE,
des infos canons sur 79 jeux et des fiches
top secret sur les segahéros. Tu prendras des forces
en les collectionnant et en les échangeant.
Alors, secoue toi les pads et speed te les procurer.
Mot de passe : PANINI
Comment? t'es pas encore parti?
SEGA
Super Play
PANINI
SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA Super Play 32
SEGA
COLLECTOR CARDS "SEGA SUPER PLAY"
PANINI
5Frs la pochette de 8 cards - 30Frs le classeur spécial cards - en vente chez ton marchand de journaux
HAVAS COMMUNICATION MEDITERRANEE

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.
Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Que vais-je choisir, comme cadeau de noël? Une 3DO, une Jaguar, un casque de F1, une tenue complète de Mister Nutz? J'ai beau me poser la question mille fois, je reste indécis. Enfin, faites de votre mieux, je compte sur vous, comme d'habitude. Sur ce, bonnes fêtes a tous !

STEF
(qui morphle, en ce moment, NDLR)

super famicom

ASTÉRIX

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies, il suffit de mettre le code "7E05FD03".
Pour avoir l'énergie infinie, il suffit de mettre le code "7E05F003". Pour avoir le temps infini, il suffit de mettre le code "7E05F905".

Éric Vilain

game boy

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Niveau 1 : détruis le deuxième baril et va à sa place, tu y trouveras le niveau de Bonus 1. Si tu réussis un niveau, ta tortue sera entièrement rechargée. Dans le premier égout, tout de suite après le rocher roulant, va sous le bout de tuyau arraché pour trouver le niveau de Bonus 2. Dans le deuxième égout, va sous le tuyau au dessus de l'eau, le plus loin possible. Le niveau de Bonus numéro 3 t'y attend. Lorsque tu arriveras face à Rocksteady, ne te déplace pas. Ne fais que donner des coups jusqu'à ce qu'il meure.

megadrive

TINY TOONS

Voici les premiers codes :

Zone 1-2 :	PMKDDLLDDLGPLDDDLDVD
Zone 1-3a :	XHZLLDLDDDKLLLLLLLTD
Zone 1-3b :	XBBLLDDDLLKDLLLDLLND
Boss 1 :	HHWGDLLDLDWLDLLDLLTP
Zone 2-1 :	VHQKDLDLLLQGLLDLDLTY
Zone 2-2 :	XBWBDDLLDLQKPLDDLDTZ
Zone 2-3a :	HHQWDLDLDLWBLLLLDDTB
Zone 2-3b :	PHQBPLLDLDQBLLDLLLDD
Zone 2-4a :	XHQWGLDDDLQQLDLLLDQQ
Zone 2-4b :	GHWBMLLDLLQBPDDLLDMD
Boss 2 :	ZHWQQDLDLDQWBLDDLDVG

mega cd

SILPHEED

Voici un select stage bien sympathique: pendant la présentation du jeu, faites BAS, BAS, HAUT, HAUT, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, A, B, START et hop, vous y voilà!

super famicom

DRAGONBALL Z

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir l'énergie infinie pour le premier joueur, il suffit de mettre le code 7E0560C2.
-Énergie infinie pour le deuxième joueur: 7E0660C2.
-"Power" infinis pour le premier joueur: 7E056296.
-Pour avoir les "power" infinis pour le deuxième joueur, mettez le code 7E066296.

Eric Vilain

super famicom



SUPER BOMBER MAN

Pour aller directement affronter le dernier monstre du jeu, il suffit d'entrer le code "7632".
Avec une cartouche Action Replay, vous pouvez modifier le nombre de vies du joueur 1 ou du joueur 2. Pour cela, il suffit de choisir l'un des deux codes suivants et de mettre une valeur (nombre de vies) à la place de "xx".
Joueur 1 : 7E0D7Dxx
Joueur 2 : 7E0DBDxx
Toujours avec une cartouche Action Replay, vous pouvez modifier la musique du jeu, il suffit d'entrer le code "7E01380x" et de mettre une valeur à la place du "x".

game boy

ZELDA: LINKS AWAKENING

Au début du jeu, rendez-vous sur la plage et récupérez votre épée en vous aidant du bouclier. Puis dirigez-vous au nord puis à l'ouest. Coupez les buissons à l'aide de votre épée et sautez dans le trou où vous trouverez votre premier quart de coeur. Un peu plus au nord-est, parlez avec le pêcheur près de l'étang, vous pourrez gagner un deuxième morceau de coeur en le pêchant. Retournez sur vos pas et cette fois, à l'est, entrez dans la maison de Trendy et jouez pour gagner la peluche Yoshi, puis montez à la maison au-dessus du magasin et de la girouette. Donnez la peluche gagnée à l'enfant, et récupérez le ruban. Ensuite, retournez à la maison au sud de l'étang où vous avez pêché, échangez le ruban contre une boîte de nourriture canine. Il vous faudra ensuite trouver un champignon et le porter à la sorcière qui se trouve dans la forêt, à l'ouest, elle vous donnera en échange de la poudre magique à utiliser sur le raton laveur. Vous pourrez alors récupérer la clef du premier donjon.

Antoine Bauza

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



super famicom

SHADOWRUN

Dès le commencement, prenez le scalpel sur le chariot du milieu. Ouvrez le frigo, prenez le Slap Patch. Revenez au lit, examinez Slab, fermez Slab, prenez le papier sur le sol. Examinez le papier, ouvrez la porte et sortez de la morgue. Parlez au gars dans la rue. Parlez-lui de "Firearms" et "Hitmen".
Suivez-le dans la ruelle, prenez le pistolet en slalomant, et servez-vous en pour abattre le type. Examinez-le, prenez la protection et servez-vous en.
Allez au fond de la ruelle et parlez au chien. Sortez de la ruelle, et entrez dans l'immeuble qui se trouve en face. Ouvrez la deuxième porte, parlez à la secrétaire, allez au fond de la pièce, prenez le Cyberdeck et sortez dans le couloir. Ouvrez la première porte, prenez le Paperweight sur la deuxième table, et sortez dans la rue. Allez dans l'immeuble qui se trouve devant la station de métro. Ouvrez la première porte, examinez et prenez la Mémo.
Examinez le cadavre, prenez la clef et sortez. Rentrez dans l'immeuble où il y a huit portes, ouvrez la troisième porte grâce à la clef. Sur la table de nuit, prenez les Shades, utilisez les Shades sur vous-même, et examinez le Vidéophone sur le bureau. Prenez la Ripped Note, ouvrez le Filing Cabinet et examinez-le. Utilisez Bed, faites une sauvegarde, et sortez dans la rue. Allez au parc, ouvrez la Broken Gate, laissez sortir Doggie, prenez le collier et allez au Grim Reaper Club. Parlez au barman de "Hitmen" et de "Shadowrunners". Prenez l'Ice Tea, donnez-le au seul homme assis dans la salle, parlez au patron du club de "Tickets", de "Maria" et de "Grinder".
Parlez au Busy Man à propos de "Heal". Sortez du club et allez à l'escalier tout de suite à la sortie. Allez à la deuxième porte, parlez au Business Man à propos de "Shadowrunners", sortez et retournez au Grim Reaper Club. Louez l'Orc en parlant de "Hiring". Pour le faire, il faut tout de même posséder au moins 500 Nuyens. Sortez du club. Retournez à l'immeuble qui fait le coin en face de la ruelle, allez à la porte où il y a la secrétaire, examinez l'Orc, utilisez son Cyberdeck sur Computer et ramassez les deux Datas, plusieurs essais seront sûrement nécessaires. Examinez le fichier "DF-BADNEWS" dans Items, et sortez. Allez à l'immeuble d'à-côté, sur la gauche. Parlez au Business Man à propos de "Lone Star" et répondez-lui "Yes". Sortez et retournez à la morgue. Utilisez le Lone Star Badge, parlez au Mortician, le plus éloigné du bureau, à propos de "Grinder" et répondez "Yes". Ouvrez et examinez le Filing Cabinet. Prenez le Credstick, ouvrez et examinez l'autre Filing Cabinet.
Prenez les Tickets, sortez et allez au cimetière. Entrez en utilisant le scalpel sur les Crypts Doors, dans l'une d'elles, vous verrez un indien à terre, utilisez le Slap Patch sur l'Indian Shaman et parlez-lui à propos de "Dog", de "Magic Fetish" et de "Shaman". Tuez plusieurs Scary Ghouls sous le second arbre en rentrant, vous finirez par découvrir un Ghoul Bone, prenez-le et sortez du cimetière. Allez à The Cage. Téléphonez à Sassie grâce au Credstick, parlez-lui de "Calls" et téléphonez à Glutman. Parlez-lui de "Glutman". Donnez les Tickets à Heavy Bouncer, parlez à Heavy Dude à propos des "Ghouls", parlez à Shady et sortez. Vous serez kidnappé et vous arriverez dans la casse. Faites une sauvegarde. Parlez de tout à tout le monde pour avoir un maximum de sujets de discussions. Allez à l'arène, tuez un maximum de types pour gagnez des Nuyens. Il faut sortir de la casse en ayant au moins le Datajack, The Matrix et Drake comme sujets de conversations. Parlez à Little Boy à propos de "Heal" et répondez-lui "Yes". Les Slaps Patchs servent à reprendre de la vie, vous pouvez en prendre un maximum de six. Sortez de la casse. Allez au magasin de talismans, achetez la Potion Bottles, la Black Bottle et le Stake. Parlez au Shaman pour avoir son numéro de Vidéophone et parlez-lui de "Talisman".
Sortez, si vous avez assez d'argent, prenez des armes plus puissantes dans le magasin qui se trouve à côté. Ensuite, il faut retourner à la fontaine de la première ville en face de la morgue. Revenez sur vos pas et prenez la première à gauche par rapport au personnage. Vérifiez qu'il vous reste au moins 2 500 Nuyens, parlez à Street Doc à propos de "Datajack" et d'"Examination", puis répondez-lui "Yes". A présent, il va falloir se dépêcher. Vous avez une bombe dans le crâne ! Sortez et prenez le monorail vers Daley Station. Tuez les deux Orcs, parlez de "Rust Stilletos", prenez la clef, descendez les escaliers, parlez à Doggie le chien et sortez de la station. Traversez l'autoroute, suivez le trottoir jusqu'à une place où le sol est noir, et entrez par la porte. Parlez à la secrétaire à propos de "Cortex Bomb" et répondez-lui "Yes". Parlez au Street Doc à propos de "Cortex Bomb" et de "Head Computer". Si vous avez assez d'argent, achetez les Boosted Reflexe et Skill Software, sinon il faudra gagner de l'argent à l'immeuble Drake. Trouvez un virage avec une grenade, continuez, frappez tous les types que vous rencontrez (Rust Stilletos), ouvrez la porte du mur grâce à la Iron Key, tuez tout le monde a l'intérieur, prenez la Crowbar, et après avoir tué les Gangmembers et les Heavy Dudes, prenez le mot de passe sur le type qui est dans le coin et allez à l'immeuble Drake. Entrez, tuez le mage, utilisez le Cyberdeck sur l'ordinateur, prenez l'élévateur, tuez les types et n'oubliez pas de faire de nombreuses sauvegardes. Au deuxième étage, il y a deux ordinateurs utilisables. Promenez votre main un peu partout pour les découvrir. Utilisez le Cyberdeck sur les deux et allez à l'étage supérieur.
Vous aurez gagné 8 000 Nuyens et activé l'ascenseur. Faites la même chose qu'au deuxième étage pour trouver les ordinateurs utilisables. Ainsi, vous obtiendrez des Data Files. A cet étage, il y a trois ordinateurs. Au quatrième étage, il y a deux ordinateurs. Au cinquième étage, il y a deux ordinateurs. Au dernier étage, on ne trouve qu'un ordinateur pour activer l'élévateur. Sur la terrasse, il n'y a rien à faire, donc redescendez ! Allez à la première porte grise des entrepôts. Connectez-vous à l'ordinateur pour gagner des Nuyens. Allez à la deuxième porte, il y a une sorte de chien. Vous devrez revenir une fois que vous aurez trouvé tout ce qu'il vous demande.

À suivre...

Marc Mortier

megadrive

BUBSY

Encore quelques codes:

Niveau 1 : JSSCTS
Niveau 2 : CKBGMM
Niveau 3 : SCTWMN
Niveau 4 : MKBRLN
Niveau 5 : LBLNRD
Niveau 6 : JMDKRK
Niveau 7 : STGRTN
Niveau 8 : SBBSHC
Niveau 9 : DBKRRB
Niveau 10 : MSFCTS
Niveau 11 : KMGRBS
Niveau 12 : SLJMBG
Niveau 13 : TGRTVN
Niveau 14 : CCLDSL
Niveau 15 : BTCLMB
Niveau 16 : STCJDH

master system

SONIC 2



Quand le sigle "SEGA" disparaît, avec la deuxième manette appuyez simultanément en haut à gauche et sur les deux boutons pendant une vingtaine de secondes. Appuyez en diagonale en haut à droite pendant cinq secondes, appuyez en diagonale en haut à gauche et sur les deux boutons simultanément pendant cinq secondes, puis sur les deux boutons en haut à droite en même temps. Appuyez sur les deux boutons de la première manette et vous aurez le "Select Round".

Camille Moulin-Dupré

megadrive

JURASSIC PARK

La suite des codes du mois dernier...

Niveau 5 - Canyon : 8VVVO4LM
Niveau 6 - Volcan : AV-JVS4LG
Niveau 7 - Centre des visiteurs : CVNVV8LT



super famicom

MARIO ALL STARS

Dans MARIO BROS 2, voici le moyen de passer du niveau 1-3 au niveau 4-1. Prenez la fiole au début du niveau 1-3, mais ne la jettez pas, allez tout au bout du niveau, juste avant un trou infranchissable, après la porte. Là, jettez la fiole sur le monticule ce qui fera apparaitre une porte. Entrez dans le monde négatif, entrez dans la jarre et vous serez télétransporté au niveau 4-1.

Jean-Luc Verbrugghe

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

megadrive

X-MEN

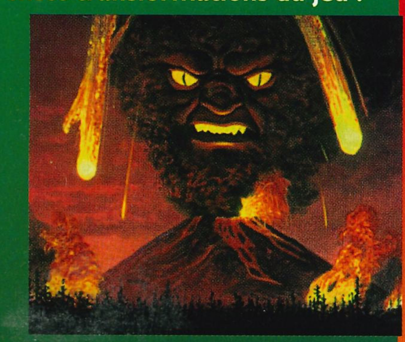
Cyclope peut envoyer son rayon d'avant en arrière pendant quelques secondes, qu'il soit en position debout ou assise. Il suffit pour cela de maintenir la touche A appuyée pendant deux ou trois secondes. Les ennemis seront ainsi balayés à sa hauteur. Il faut savoir qu'en plus cela coûte très peu de Mutagene.

Stéphane Lambotin

game gear

WONDERBOY 3: THE DRAGON'S TRAP

Voici les codes des différentes transformations du jeu :



Homme lézard :
2CKF 7HL 8GOP H2L
Homme souris :
6CVF PKL 8UDF A70
Homme piranha :
CL5M 554 B3BA 731
Homme lion :
KXGW PT4 FE6J A6C
Homme faucon :
9JC7 YHT XN5E HVL
Homme :
MODE FOR 0000 000

Nicolas Kansara

super famicom

ARCUS SPIRITS

Niv. 1: CCIBCDEJED
Niv. 2: CCIRCDEJFU
Niv. 3: CFJ5DDEJFH
Niv. 4: 2DFE4OGHWZ
Niv. 5: EDHD1DMRHT
Niv. 6: OKHD0DMRQM
Niv. 7 : GCHB0DMZJ1
Niv. 8 : GEHE5EQZKL

Alain Bougeault

super famicom

ROAD RUNNER

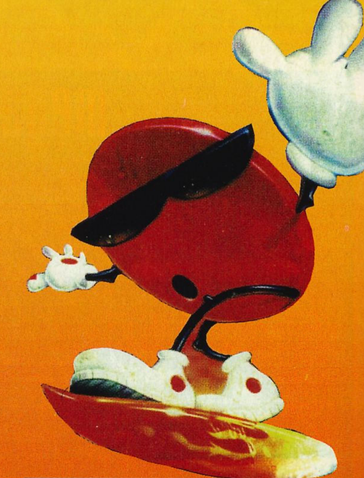
Lorsque le titre du jeu apparaît, appuyez sur Gauche, Select, Start, R et Y. Maintenez le tout appuyé, et lorsque "Zippity Splat" apparaît, appuyez sur X et vous aurez alors 75 vies.

megadrive

MORTAL KOMBAT

Voici le mode d'emploi du menu du "Cheat Mode":
Fighter 1: Sélection du joueur 1 pour le mode Démo.
Fighter 2: Sélection du joueur 2 pour le mode Démo.
Plan Base: Pour choisir l'ordre dans lequel on va rencontrer les ennemis.
Chop Chop: Pour choisir la matière à détruire dans le "Bonus Stage" pour le mode Démo.
Demo: Appuyez sur le bouton A pour lancer la démo choisie.
-Game 0: Voir l'histoire du personnage choisi en Fighter 1.
-Bio 1: Voir l'un des écrans de fin avec le personnage choisi en Fighter 1.
-Bio 2: Voir l'un des écrans de fin avec le personnage choisi en Fighter 1.
-Battle Plan: Voir l'ordre dans lequel on va rencontrer les ennemis définis par Plan Base.
-Medal: Sans vrai intérêt.
-Chop Chop: Pour jouer au "Bonus Stage" avec les personnages choisis en Fighter 1 et Fighter 2, ainsi que la matière définie en Chop Chop.
Flag 0: Pour mettre le deuxième joueur en mode Danger. Un coup, et il meurt.
Flag 1: Pour mettre le premier joueur en mode Danger. Un coup, et il meurt.
Flag 4: Pour que Reptile apparaisse à chaque début de combat, pour vous donner des indices sur la façon de le trouver.
Flag 7: Pour combattre toujours aux "Palace Gates". Vous remarquerez un Pacman et un fantôme gravés au-dessus de la porte de droite.
Blood: Pour mettre le jeu en mode sanglant.
Cheat: Pour activer les crédits infinis.
1st Map: Pour choisir le premier lieu de combat.

David Charlotte



megadrive

COOL SPOT

-Avec une cartouche Action Replay, pour devenir invulnérable, il suffit d'entrer les codes: "FFF5E00007" et "FFF6700007".
-Pour avoir le temps infini, il suffit d'entrer le code "FF07140036".
-Pour avoir les vies infinies, il suffit d'entrer le code "FF078C00FF".

ACTION REPLAY PRO

super famicom

SUPER MARIO BROS

Voici comment choisir la couleur de Yoshi en entrant l'un des codes suivant avec une cartouche Action Replay...
Yoshi gris: 7E0DBA02
Yoshi jaune: 7E0DBA04
Yoshi violet: 7E0DBA06
Yoshi rouge: 7E0DBA08
Yoshi vert: 7E0DBA1A
Y. gris foncé: 7E0DBA1C
Y. vert pâle: 7E0DBA1E
Y. étrange: 7E0DBA05
Toujours avec une cartouche Action Replay, pour pouvoir se faire toucher deux fois au lieu d'une lorsque l'on est petit, il suffit d'enter le code "7E0DB805".

ACTION REPLAY PRO

Mallory Mansar



LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE

super famicom
DEAD DANCE

Voici les quatre codes permettant d'arriver au dernier Boss avec les quatre personnages...

SYOH
463
455
KOTONO
734
344
ZAZY
403
435
VORTZ
754
324

megadrive


Voici tous les codes pour aller en finale avec n'importe quelle équipe:
Demons: JHK111111G
Slashers: GHK111111J
Warriors: BCK111111J
Razors: 1CK111111H
Bashers: 2CK111111D
Monsters: 3CK111111F
Vulgars: 4CK111111L
Rockers: 5CK111111M
Techies: NHK111111V
Slayers: LMK111111J
Slammers: DCK1111112
Dragons: FHK111111M
Evils: KHK111111H
Konvicts: HKK111111H
Trolz: HCL1111112
Whiners: 4ML1111115

Cédric Belin

megadrive
MORTAL KOMBAT

Pour combattre Reptile, le Ninja vert, il suffit d'entrer dans le menu du "Cheat Mode". Mettre les options suivantes :
Plan Base : FOUR
1 Play Chop : X 5
2 Play Chop : X 5
Flag 3 : ON (les autres en OFF)
Blood : ON
Cheat : ON
1st Map : THE PIT
Prendre Sub Zéro, vous affronterez Scorpion sur le pont. Faites-lui deux "Perfect" et la fatalité. Si vous avez plus d'un million de points dans ce premier combat, vous vous retrouverez en bas du pont dans les piques et vous affronterez Reptile. Il utilise les mêmes techniques que Scorpion et Sub Zero.

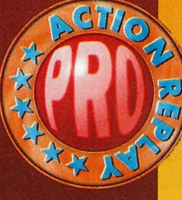
megadrive
JUNGLE STRIKE

La suite des codes:
Niveau 6: W6MC3WN4CDY
Niveau 7: THC9WTL4SPH
Niveau 8: 7CZBVWBL4HM
Niveau 9: N4SF3N6MHZY



super famicom
FIGHTING SPIRIT

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir le quatrième niveau de puissance dès le début du jeu, entrez le code "7E0FB806". pour avoir l'énergie infinie pour le joueur 1, entrez le code "7E0FB806".



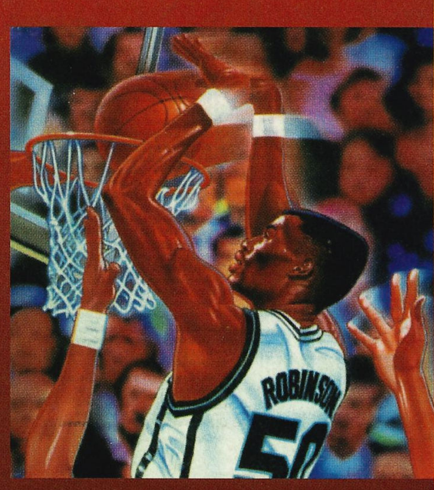
megadrive
SHINING FORCE

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir PLAYER infini, il suffit de mettre le code "FF9CA7000C".
Pour TAO infini, mettez "FF9E87000B".
Pour AMON infini, mettez "FF9FEF000E".
Pour BALBAROY infini, mettez "FFA0170010".
Pour ANRI infini, mettez "FF9E370009".
Pour DOMINGO infini, mettez "FF9EAF000F".
Pour ADAM infini, mettez "FFA08F001F".
Pour DIANE infini, mettez "FF9F77000D".
Pour LYLE infini, mettez "FF9FC7000F".
Pour HANS infini, mettez "FF9F9F000D".
Pour LOWE infini, mettez "FF9ED7000B".

Éric Vilain

megadrive

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT



Pour mettre des paniers à trois points, à chaque tentative, avec le même joueur, suivez la méthode suivante : prenez les Lakers, puis le joueur Bullseye Bond. Dans le match, faites-lui une passe, et tirez hors de la bouteille pour les trois points. Bullseye Bond réussira à chaque fois son panier.

Sylvain Prono

megadrive

ROLO TO THE RESCUE

Sur la page de présentation, faites : diagonale haute et gauche, bouton A et bouton C. Gardez le tout enfoncé, et appuyez sur la touche Reset. Lorsque la page de présentation réapparaît, lachez tout et appuyez sur le bouton B. Une page d'options supplémentaires apparaîtra.

Franck Laurent

mega cd

NIGHT TRAP

Heure	Voleur	Lieu	Heure	Voleur	Lieu
0:14	2V	Hall I	0:27	2V	Living Room
0:36	IV	Bed Room	0:43	IV	Bathroom
0:50	IV	Bathroom	1:07	IV	Living Room
1:24	IV	Kitchen	1:37	IV	Entry Way
2:58	2V	Entry Way	3:15	IV	Hall I
3:27	IV	Bed Room	3:34	IV	Living Room
3:42	2V	Hall I	3:48	IV	Drive Way
4:12	IV	Hall 2	4:23	IV	Bathroom
4:38	IV	Bed Room	4:55	IV	Living Room
5:05	IV	Living Room	5:33	IV	Bed Room
5:38	IV	Hall I	5:40	couleur	Entry Way
5:55	IV	Living Room	6:10	IV	Hall I
6:19	2V	Hall 2	6:50	2V	Hall 2
7:05	IV	Kitchen	7:27	2V	Hall I
7:41	IV	Bed Room	7:50	2V	Hall I
8:03	IV	Bed Room	8:15	2V	Hall 2
8:25	IV	Hall I	8:40	2V	Bed Room
8:43	couleur	Living Room			

Au début du jeu, la couleur est obligatoirement bleue, mais pas les autres.

Zoran Lukenic

SAMURAI

Les coups spéciaux tant

Eh ben voilà, encore une fois, on espère bien que le dossier vous a plu, sinon, ben, Greg ira vendre des cailloux en Asie du Sud-Est, Michel Desangles arrêtera toute activité (ça va être dur !), et Stéph ira faire des claquettes dans un hospice de vieux.

JUBEI

Lightning tantos : A ou B très rapidement !
Power wave : bas, bas-avant, avant +A ou B.
Ikuzo! charge attack : avant, bas, bas-avant.
Body throw : c-a-c avant + AB.
Reverse throw : c-a-c avant + CD.



NAKORURU

2-times jumps : en bord d'écran, direction opposée + jump.
Annu Mutsubé : arrière, bas-arrière, bas + A ou B.
Rela Mutsubé : bas, bas-avant, avant + A ou B.
Amubé Yatoro : avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière + A ou B.
S'accrocher à son aigle : bas, bas-arrière, arrière + C.
Se diriger avec son aigle : sur Mamahaha, une des 8 directions.
Yatoro pock : sur son aigle, faites bas ou bas-droite ou bas-gauche, + A B C D.



GEN-AN

Poison breath : bas, bas-avant, avant + A ou B.
Muscle rotor attack : avant, bas, bas-avant + A ou B.
Blood-drain attack : c-a-c avant + AB.
Knee attack : c-a-c avant + CD.



EARTHQUAKE

2-times jumps : en bord d'écran, direction opposée + jump.
Fat Hound : en plein saut, bas + CD.
Fat Chainsaw : appuyez rapidement de manière répétée sur A ou B.
Les fayots du chef : c-a-c avant + AB ou CD.
Shoulder throw : c-a-c avant + B ou D.



SHODOWN

attendus de ce super jeu.

GALFORD

2-times jumps : en bord d'écran, direction opposée + jump.
Shinobi secret attack : avant-arrière, bas-arrière, bas, bas-avant +A ou B ou C ou D.
Shinobi counter-attack : lorsque vous subissez un coup, B + C + D simultanément.
Trunk-faint attack : avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière + B + C + D simultanés.
Plasna blade : bas, bas-avant, avant + A ou B.
Mon cul sur ton nez : avant arrière avant arrière avant arrière (Moulinex).
Dog attack : bas, bas-arrière, arrière + A ou B ou AB = fire dog C = close attack D = catchin' dog.
Flip throw : c-a-c avant + CD
Wound throw : c-a-c avant + AB
Pile diver : c-a-c avant, bas, bas-avant + CD



KAMUI MUTSUBE



sur son aigle, ne bougez pas et faites A ou B ou C ou D !
Descendre son aigle : pauvre bête ! Vous êtes vraiment sans coeur !
Mamahaha Tornado : sur son aigle, faites avant, avant-bas, bas, bas-arrière, arrière + A ou B.
Kaze no counter-attack : lorsque vous subissez une attaque, appuyez sur CD simultanément !
Assassin Katana : c-a-c avant + AB.
3-times attack : c-a-c avant + CD.

WAN-FU

Fire sword : bas, bas-arrière, arrière + A ou B
Fire Blade uppercut : avant, bas, bas-avant + A ou B.
Assassin Blade : c-a-c avant + AB.
Slashin' : c-a-c avant + B.
Mon cul sur ton nez : c-a-c avant + CD.



PETITES AN

NEC

Achat

Département 44
Ach. Pc Engine GT + Adapt secteur : 400 Frs et jx Nec 250 Frs pce. contacter Sébastien, après 18h, au (16) 40 70 85 04.

Département 65
Ach. Super CD Rom2 Nex , avec ou sans jeu : 1000 Frs maxi. Vds. Ach. Ech. jx sur MD, S Nes/Nec,Nec CD, Nec carte. Contacter Jean, au (16) 62 51 30 61.

Contact

Département 11
Ech. ou Vds. en carte : Blodia, Neutopia, Dead Moon, Tv Sport Foot, N Spirit, et en CD : Valis 3, Hell Fire. Contacter Pascal, au (16) 68 42 83 32.

Département 18
Vds. Ach. Ech. jx Nec cartes et CD, possède 70 xj (dont Pc Kid , M Chase, S Raiden...). Contacter Mickael, après 19h30, au (16) 48 20 24 94.

Vente

Département 38
Vds. Pc Engine GT + 3 jx : 1390 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 76 43 17 24.

Département 68
Vds. sur Nec : R Type, New Zeland Story, P Drift : 150 Frs pce. contacter Serge, après 20h, au (16) 89 57 92 24.

Département 68
Vds. jx Pc Engine : S Water Bomb, Dragon Eggs, R Type 1, Power Drift : 200 Frs pce. contacter Serge, le soir, au (16) 89 57 92 24.

Département 75
Vds. jx Nec : Sherlock, Murder Club, Neutopia... Ech. Ach. carte et CD Nec. contacter Azouz, au (1) 42 47 59 74.

Département 77
Vds. SGFX + 1 pad + 8 jx : 1200 Frs. Contacter Manu, au (16) 60 65 48 71.

Département 91
Vds. jx : Hit the Ice : 100 Frs, D Saber : 100 Frs, joypad : 100 Frs. Uniquement sur la région de Paris. Contacter Laurent, au (1) 60 10 12 60.

Département 94
Vds. CGX + 1 manette + 10 jx + 1 jeu CD Rom : 2000 Frs (valeur 5000 Frs). Contacter Daniel, après 17h, au (1) 48 77 40 85.

Département 94
Vds. Nbrx jx Nec et S Nintendo : entre 100 et 200 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 48 86 40 69.

NEO-GEO-LYNX

Achat

Département 27
Ach. F Fury : 750 Frs, et vends N Combat, M Lord : 500 Frs, Football Franzy : 600 Frs. Téléphoner au (16) 32 28 02 96.

Département 78
Ach. jx Neo Geo : A F, L Resort, Samurai, et autre jx d'action, et vends jx S Nin : R Type + AD 29 + Mangas : 360 Frs et F Fury 1 : 580 Frs sur NG. Téléphoner au (1) 34 79 35 33.

Département 91
Ach. sur Neo Geo : View Point : 750 Frs et Last Resort : 550 Frs. Contacter Antoine, après 17h, au (16) 60 10 69 84.

Département 92
Ach. S Shodown : 1000 Frs, ou échange contre W Heroes 2. Contacter Marcel, après 16h30, au (1) 42 42 69 01.

Contact

Département 44
Ach. Ech, ou Vds. jx Neo Geo. contacter Anthony, HB, au (16) 40 89 10 71.

Département 74
S Nin + SF 2 + Action Replay, sous garantie , contre 1 pad + A of Fighting, Samurai, L Resort, ou SSide Kicks. contacter Fabien, après 17, au (16) 50 36 53 66.

Département 77
Ech. 3 Count Bout, contre W Heroes 2, S Side Kicks, ou Samurai Shodown + 100 Frs pour Samurai. Contacter Julien, au (1) 60 29 230 6.

Département 78
Ech. Linx + 10 jx, contre GG + 9 jx. contacter Frederic, le mercredi après midi, au (1) 34 60 14 09.

Département 99
Ech. F Fury 2, ou W Heroes 2, sur Neo Geo, contre View Point, ou S Side Kicks, sur la Belgique, et Nord de la France uniquement. Téléphoner au (19) 32 68 45 53 88.

Vente

Département 1
Vds. Neo Geo + 2 manettes + M Card + 8 jx, prix à débattre. Contacter Serge, de 19h à 21h, au (16) 74 25 33 46.

Département 10
Vds. World Heroes 2 sur Neo Geo : 990 Frs, et Sonic 2, et Wimbledon sur GG : 150 Frs pce et T Force 2 sur MD : 50 Frs. Contacter Julien, au (16) 25 40 98 98.

Département 13
Vds. Art of Fighting : 850 Frs. contacter Alexandre, après 18h30, au (16) 90 98 42 81.

Département 13
Vds. SFC + AD 29 + 2 manettes + 1 jeu : 1500 Frs et Neo Gzo + 2 manettes + M Card + 1 jeu : 2500 Frs. contacter Olivier, au (16) 42 23 39 34.

Département 22
Vds. Samurai Shadown : 1100 Frs sur Neo Geo. Téléphoner au (16) 96 30 04 60.

Département 33
Vds. Neo Geo + F Fury 2 : 2000 Frs. Contacter Olivier, le week end, au (16) 57 42 11 49.

Département 38
Vds. Neo Geo + 2 pads + 3 jx + M Card : 2490 Frs. contacter Kiane, au (16) 76 08 25 78.

Département 42
Vds. jx Neo Geo de 400 à 600 Frs, jx S Nin : 300 Frs, jx Nintendo : 200 Frs, jx MD ; 250 Frs. Contacter Julien, au (16) 77 26 02 02.

Département 50
Vds. Art of Fighting : 900 Frs. contacter Laurent, après 18h, au (16) 33 49 84 49.

Département 56
Vds. Neo Geo (8 mois) : 1300 Frs + 1 jeu oau choix : 1800 Frs, valeur : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 97 83 69 57.

Département 59
Vds. Neo Geo + 1 jeu, 2 manettes : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 20 247 02 38.

Département 59
Vds. Neo Geo : W Heroes 2, S Side Kicks + 2 manettes, prix à débattre. Contacter Maxime, au (16) 20 05 04 39.

Département 75
Vds. jx Neo Geo : FF 2, SSK 900 Frs à débattre, L Resort : 800 Frs. Contacter Vincent, après 19h, au (1) 45 46 38 25.

Département 75
Vds. Neo Geo + 2 manettes + 2 cables peritel + M Card : 1600 Frs. Contacter Antoine, au (1) 48 87 48 56.

Département 77
Vds. M Nation sur Neo Geo : 700 Frs. contacter Christophe, au (1) 60 07 11 68.

Département 77
Vds. Neo Geo + 2 pads + F Fuey 2, sous garantie : 2700 Frs. Contacter Vincent, après 19h, au (1) 60 60 38 83.

Département 92
Vds. jx Neo Geo : M Lord : 350 Frs, B Journey : 350 Frs, Sengoku : 450 Frs, N Combat : 500 Frs, A Mission : 500 Frs. Contacter Matthieu, au (1) 47 32 10 70.

Département 93
Vds. Neo Geo + 2 pads + M Card + FF 2, View Point, vente séparée possible. Téléphoner au (1) 48 55 29 09.

Département 93
Vds. Neo Geo + 2 pads + S Side Kicks : 2900 Frs. Contacter Ludo, après 18h, au (1) 43 32 30 02.

Département 94
Vds. World Heroes sur Neo Geo : 400 Frs. Contacter Steve, au (1) 49 59 00 89.

NINTENDO

Achat

Département 91
Ach. S Pro Fighter, pour S Nin. contacter CHEZ*DIGIT en 3615 ======joypad.

Département 92
Ach. S Nin + 2 manettes + jx. Téléphoner au (1) 46 31 97 21.

Département 95
Ach. boite de SF 2, sans la notice : 50 Frs sur S Nes. contacter Aurelien, au (1) 34 13 16 99.

Contact

Département 17
Ech. su rS Nin : S Wing, contre SF 2 Turbo Fra. contacter John, après 18h, au (16) 46 42 11 79.

Département 34
Ech. sur S Nin : M Kombat, contre Ranma 1/2 2. contacter David, au (16) 67 32 39 19.

Département 44
Ach. Ech. Vds. jx SFC, Neo Geo. Contacter J Philippe, uniquement dans le 44, au (16) 40 78 54 26.

Département 44
Cherche contacts sur S Nes et SFC. Contacter Christian, au (16) 40 82 41 76.

Département 57
S Nes/S Nin/SFC, échange Nbrx jx, news. contacter Philippe Schwartz, 8 rue des Tirailleurs, 57200 Sarreguemines.

Département 59
Ech. jx SFC/S Nin/S Nes, Nbrx titres. Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.

Département 62
Cherche notice et boite de Barts Nightmare sur S Nin et de Populous, les 2 en version Fra, et cherche tips sur ces 2 jx et Unsquadron. Téléphoner au (16) 21 98 65 81.

Département 62
Ech. S Nintendo + 6 jx contre Neo Geo + jx, ou vendu : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 21 62 18 75.

Département 69
Vds. ou Ech. sur S Nin : T Toons, S Swiv, Spiderman, P of Percia... Téléphoner au (16) 78 08 96 85.

Département 75
Ech. Alien 3, A World, S Mario Kart, Star Wing. contacter Ben, au (1) 48 89 35 47.

Département 75
Ech. ou Vds. SF 2 à bas prix. Téléphoner au (1) 43 49 47 37.

Département 76
Ech. jx S Nin : S Wing, S Wars... et jx MD : M Kombat, Ecco, jx GB : Menesis 2 : 150 Frs, Kirby : 150 Frs. COntacter Mathieu, au (16) 35 40 38 85.

Département 76
Ech. jx S Nin : Star Wing, M Quset, Actraiser... et jx MD : M Kombat, Ecco... Alisia D : 300 Frs, Toki : 100 Frs et jx GB : 150 Frs. Contacter Mathieu, au (16) 35 40 38 85.

Département 77
Ech. jx S Nes : A Family, F Fight, TMNT 4, NHLPA Hockey 93, Castelvania, contre tous jx. contacter Jonathan, au (1) 64 21 15 49.

Département 78
Ech. Axelay, F Zero, Bip Bip, contre A Family 2, ou T Toons, ou S Wars. contacter Fred, après 20h, au (1) 39 98 71 32.

Département 78
Ech. jx S Nes : Zelda, Castelvania 4, Mickey, Starwing, contre M Kart, ou D Ball Z 2. contacter Nicolas, au (1) 39 70 92 09.

Département 85
Ech. 3 ou 4 jx MD (R of Shinobi, TF 3, ...), contre 1 bon jeu SN (Stars W,Parodius...), ou vends 120 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 51 67 14 92.

Département 92
Ech. jx MD + S N Rocket, contre Chuck Rock 2, ou Puggsy, Mario et Zelda. Vontacter Valerie, au (1) 47 75 81 65.

Département 95
Ech. Lynx + Batman + G of Zendocon, contre jx S Nintendo Fra. contacter Xavier, au (1) 30 37 34 87.

Département 99
Ech. Nintendo + Four Score + 4 manettes + 6 jx, contre S Nintendo + 1 jeu + 1 ou 2 manettes. Contacter Mathieu, de 16 à 19h, au (19) 41 21 72 85 059.

Vente

Département 1
Vds. ou Ech. S Nin + 2 pads + Nbrx jx, contre jx Neo Geo, prix à débattre. contacter Serge, entre 19 et 21h, au (16) 74 25 33 46.

Département 3
Vds. sur MD : G Gladiator : 250 Frs, Ecco : 240 Frs, W of Illusion : 240 Frs, K Chameleon : 140 Frs, Robocod : 90 Frs, Sonic : 50 Frs et achéte Loregraphx puissance 5 : 400 Frs. Téléphoner au (16) 70 97 00 30.

Département 4
Vds. M Kombat : 360 Frs, SF 2 Turbo : 460 Frs, Poky an d Roky : 350 Frs, Rushing Beat 2 : 350 Frs... Téléphoner au (16) 92 64 27 33.

Département 4
Vds. SFC neuve + Schinese World + R Beat 2 + M kart + M Kombat + Poky et Rocky + joy Capcom. Téléphoner au (16) 92 64 27 33.

Département 4
Vds. M Kombat : 400 Frs, ou contre The Seventh Saga, ou SF 2 Turbo. Téléphoner après 19h, au (16) 92 34 26 46.

Département 7
Vds. ou Ech. jx S Nin, SFC : A World, SF 2, F Fight, S Soccer, Addams, de 200 à 250 Frs. Téléphoner au (16) 75 04 24 91.

Département 7
Vds. sur S Nes : SF 2 et S Castelvania : 200 et 300 Frs, ou 400 les 2. Contacter Laetitia, au (16) 75 29 21 83.

Département 11
Vds. jx S Nintendo : Mickey : 300 Frs, Asterix, Mario All Stars, Vegas Stacks : 350 Frs. Téléphoner au (16) 68 90 42 24.

Département 13
Vds. S Nin + SF 2 + 2 pads : 750 Frs, et vends jx sur SFC/S Nes : 275 Frs. contacter Ludo, au (16) 91 93 38 34.

Département 13
Vds. P of Persia, Saleste, WWF, Axelay : 1000 Frs, 250 Frs pce, échange possible. Contacter Laurent, au (16) 42 87 55 03.

Département 15
Vds. S Nes + 4 jx + Nes + 2 jx : 2000 Frs, ou séparement. Contacter Remy, au (16) 71 60 41 11.

Département 17
Vds. Nes + 3 jx : 250 Frs avec 1 jeu : 200 Frs. contacter Christelle, au (16) 46 86 06 08.

Département 18
Vds. jx S Nes : Mickey, Bart, M Kart, Out of this World, de 250 à 300 Frs. Téléphoner au (16) 48 70 25 35.

Département 19
Vds. 7 jx Nes de 70 à 175 Frs (Zelda 2, DD 2, Gremlins 2...), et SF 2 sur S Nin : 300 Frs££. Contacter Bertrand, au (16) 55 23 23 02.

Département 22
Vds. Nbrx jx sur SFC/S Nes/S Nin : 300 frs maxi. contacter Olivier, au (16) 96 39 25 06.

Département 27
Vds. jx S Nes Us : Contra, SF 2, Mickey, T Ninja, sur SFC : G'n'G, T Toons, S Wars : 350 Drs, et jx sur Neo Geo. Téléphoner au (16) 32 28 02 96.

Département 28
Vds. joystick spécial SF 2 Capcom : 350 Frs et Action Replay : 200 Frs. ContacterNicolas Millet, 5 rue G Lelong, 28000 Chartres.

Département 33
Vds. jx SFC : Bomber Man Jap, M Kart US, W League Basket Fra : entre 250 et 300 Frs, et Multitap + 2 manettes. Contacter Cedric, au (16) 56 20 02 58.

Département 34
Vds. Nbrx jx sur S Nes/S Nin/SFC. contacter Charles, au x HR, au (16) 67 71 28 53.

Département 34
Vds. jx S Nin : Mickey, R Runer, NBA All Star, Probotector : 200 Frs pce. Téléphoner vers 17h, au (16) 67 02 07 41.

Département 35
Vds. jx S Nin : Zelda 3, SF 2, S Mario World, S Wars : 210 Frs pce. Contacter Alexandre, après 19h, au (16) 99 55 76 64.

Département 37
New Club Supernes, des news à prix dements, vente et échange possible. Contacter Balle C, BP 3, 37350 Nazelles Negron.

Département 38
Vds. jx GB : Tennis, Mario 2, : 130 Frs pce, et jx S Nes : Sim City... Téléphoner après 17h, au (16) 76 54 38 99.

Département 42
Vds. 7 jx S Nes 5Fra et US) à bas prix. contacter Alexis, au (16) 77 26 38 09.

Département 42
Vds. S Nin + 11 jx : Star Fox, M Kart, A World, Zelda 3... + Ad 29 + 2 pads : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 77 59 11 90.

Département 44
Vds. jx GB : 100 Frs pce (Tennis, S Mario, D Tales...). Téléphoner au (16) 40 46 70 31.

Département 47
Vds. sur S Nin : S Mario 4 : 150 Frs, Zelda 3 : 250 Frs, sur S Nes J Connors : 300 Frs, SF 2 : 250 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 53 65 85 98.

Département 52
Vds. S Nintendo + SF 2, M Kart, Axelay, G'n'G : 1800 Frs à débattre, ou jx seuls. Téléphoner au (16) 25 32 48 74.

Département 56
Vds. S Nin + 2 pads + 5 jx + AD 29 : 1700 Frs. contacter Thibault, au (16) 97 82 70 11.

Département 56
Vds. sur S Nin : M Kombat : 400 Frs. Contacter Frederic, au (16) 97 05 15 41.

Département 57
Vds. jx SFC : SF 2, F Fury, B Return, F Zero : 300 Frs pce + S of Rage sur GG : 150 Frs. Contacter Xavier, au (16) 87 50 79 30.

Département 57
Vds. Nes + 4 jx + pistolet + Game Ganie + Nes Advantage : 1200 Frs. Téléphoner au (16) 82 50 14 02.

Département 59
Vds. jx S Nin : Eric Cantona Foot, S Wing : 250 Frs pce, S Mario 4, Pilot Wing, Kick Off : 200 Frs pce. Téléphoner au (16) 27 48 92 87.

Département 60
Vds. S Nintendo + Adapt + 4 jx : 1900 Frs. Contacter Frederic, au (16) 44 26 75 85.

Département 62
Vds. jx SFC : Star Fox, Zelda 3, Human GP, Tortues 4, et A Family, entre 250 et 350 Frs. Contacter Olivier, au (16) 21 09 04 56.

Département 62
Vds. S Wrestlemania : 200 Frs, et échange S R Type, contre F Zero, ou S Tennis. contacter Remi, au (16) 21 56 02 73.

Département 68
Vds. M Ninja US : 300 Frs. contacter Tarik, au (16) 89 75 46 43.

Département 68
Vds. GB + Tetris + Boxxle + accessoires : 400 Frs. Contacter J Francois, après 17h, au (16) 89 40 47 71, ou le mercredi.

Département 69
Vds. jx S Nin entre 250 et 300 Frs. Téléphoner au (16) 78 08 96 85.

Département 69
. Vds. S Nin + Zelda 3 + Castelvania 4, S Wing, M Quest : 1700 Frs, vente séparée possible. Contacter Alain au (16) 78 88 04 58.

Département 74
Vds. sur S Nin : Jimmy Connors : 300 Frs, Mario 4 : 200 Frs, sur SFC : Rusing Beat : 200 Frs et D Ball Z 2 : 350 Frs, frais de port : 20Frs. Contacter Julien, entre 19 et 21 h, au (16) 50 34 67 60.

Département 74
Vds. jx S Nin (Pocky et Rocky, SF 2 Turbo...). Téléphoner au (16) 50 52 33 64.

Département 74
Vds. S Nin complète + 8 jx : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 50 27 87 33.

Département 75
Vds. SFC + 4 jx + Adapt + alimentation : 950 Frs. Téléphoner au (1) 45 57 26 23.

Département 75
Vds. S Nin + 2 jx + 2 pads + Adapt + Btes et notices : 1100 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 45 26 27 13.

Département 75
Vds. S Nes + 6 jx + Super Scope et 6 jx : 2450 Frs. contacter Charles, après 18h, au (1) 40 16 41 05.

Département 75
Vds. jx S Nin : S Wing, Zelda, SF 2, prix à débattre, ou contre D Ball Z 2, ou SF 2 Turbo. Téléphoner au (1) 45 41 07 11.

PETITES ANNONCES

Département 75
Vds. S Nin + AD 29 + 5 jx : 2000 Frs + MD + 10 jx : 2000 Frs + Nbrx jx S Nin, GB, Nec. Téléphoner après 21h, au (1) 46 71 89 08.

Département 75
Vds. S Nin + 2 pads + S M Kart : 700 Frs, sur Paris uniquement. Téléphoner à partir de 19h30, au (1) 48 58 07 65.

Département 75
Vds. ou Ech. jx SFC, Nintendo : DB Z2, Ranma 2, W Heroes... recherche M Kombat, SF 2 Turbo, Aladdin, TMHT Tournement, Bastard. COntacter Anthony, au (1) 47 53 76 18.

Département 75
Vds. jx S Nin : PGA Golf, A World, Spiderman : 200 Frs pce, et AD 29 : 50 Frs, manette infra rouge : 150 Frs. Contacter Sam, au (1) 46 87 05 15.

Département 75
Vds. jx S Nes : M Kombat, S Wars, Soulblazer, M Kart, S Fox, Zelda, Castelvania 4, SF2, M Ninja : 250 Frs pce, et jx Nec : 100 Frx. Téléphoner au (1) 43 66 63 89.

Département 76
Vds. sur S Nin : SF 2 : 200 Frs, Zelda et T Toons : 300 Frs. contacter Simon, au (16) 35 23 53 69.

Département 76
Vds. Nintendo + 13 jx + Pro Action Replay + 2 manette. Téléphoner après 18h, au (16) 35 62 30 11.

Département 76
Vds. Nes + 2 manettes + 2 jx + Adapt : 300 Frs. Contacter Paul, après 17h, au (16) 35 88 88 04.

Département 77
Vds. S Nin + 2 pads + 6 jx, sous garantie : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 60 63 05 81.

Département 77
Vds. jx S Nin : D Strike, Zelda 3, A World, entre 250 et 300 Frs. Téléphoner le soir, au (1) 60 20 32 52.

Département 77
Vds. S Nin + 8 jx + AD 29 : 2300 Frs. contacter bob, après 19h, au (1) 60 01 89 50.

Département 77
Vds. Nbrx jx MD à partir de 150 Frs, jx S Nin à partir de 200 Frs, et jx GG : 70 Frs. Contacter Xavier, le soir, uniquement dans le 77, au (1) 64 21 32 64.

Département 77
Vds. S Nin + 2 manettes + 1 manette + Adaptateur + SF 2 : 850 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 64 21 00 10.

Département 78
Vds. jx sur S Nes : M Kombat, World Heroes, Cool Spot, Bubsy, S Fox... Contacter Olivier, au (1) 39 16 16 62.

Département 78
Vds. S Nin : 650 Frs + Mario et T Toons, S Combat : 150 Frs, SF 2 : 150 Frs, S M Kart : 300 Frs, P of Percia : 250 Frs. Téléphoner après 17h, au (1) 34 62 25 20.

Département 78
Vds. jx S Nin : S M Kart : 250 Frs, F Fight : 250 Frs, SF 2 : 300 Frs, A Tennis : 250 Frs, R Runner : 300 Frs. Contacter Benjamin, au (1) 30 59 16 61.

Département 78
Vds. 30 jx MD, SN, GB, GG, de 50 à 350 Frs, échange S Nin Fra, contre SFC, ou S Nes. Contacter Renuad, au (1) 30 59 85 47.

Département 79
Ech. Vds. F Fight, SF 2 Jap, M World : entre150 et 300 Frs à débattre. Contacter Laurent, au (16) 49 06 92 54.

Département 81
Vds. S Nintendo + 10 jx : 3500 Frs. Contacter Patrick, au (16) 63 73 10 38.

Département 83
Vds. Nintendo + pistolet, M Bross 1, Tir aux canards, D Tales, S of Rage : 500 Frs. contacter Caroline, après 18h, au (16) 94 06 74 22.

Département 83
Vds. GB + S Mario Land 2 et Mr Do : 500 Frs. Contacter Sébastien, après 17h30,au (16) 94 83 06 68.

Département 84
Vds. 15 jx S Nin : SF 2 Turbo, D Ball Z2, Star Wing... de 250 à 350 Frs à débattre. Contacter Thierry, au (16) 90 72 22 76 HR.

Département 84
Vds. Nbrx jx sur S Nin : SF 2 Turbo, SF 2, D Ball Z2, M Kombat, Mr Nutz... de 250 à 350 frs. Téléphoner au (16) 90 72 22 76.

Département 87
Vds. 27 jx pour S Nintendo, entre 99 et 170 Frs. contacter Laporte Thierry, BP 13, 87300 Bellac.

Département 89
Vds. pour S Nin : Wing Commander, entre 200 et 300 Frs, échange possible. contacter Philippe, au (16) 86 66 40 47.

Département 91
Vds. GB + Sound Light Boy + Adapt + 6 jx : 1000 Frs, ou séparement. Contacter Philippe, au (16) 660 86 23 25.

Département 91
Vds. 9 jx S Nin/SFC/S Nesentre 250 et 400 Frs (M Combat, T Toons, Bubsy, M Kart...). Téléphoner au (1) 64 99 89 55.

Département 91
Vds. Nes + 2 manettes + M Bross et D Hunt + Zappeur : 300 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 60 11 71 55.

Département 91
Vds. jx S Nes et MD : M Kombat, SF 2 Turbo, Lost Viking, Techno NBA, S Force, T Toons, Shinobi 3, W Heroes. Contacter Gregory, au (16) 60 11 26 70.

Département 91
Vds. jx SFC et MD, GG + jx + Adapt MS + jx MS, et GB + jx. Contacter Bastien, ou David, au (16) 60 88 25 75.

Département 92
Vds. jx S Nin : Star Wars, SF 2, Zelda 3, R Runner, S Mario Kart... 280 Frs pce. contacter Christophe, au (1) 49 11 13 76.

Département 92
Vds. S Nes + 2 manettes + 110 jx : 5500 Frs. Contacter Mourad, ou Kanal, après 18h, au (1) 47 37 67 12.

Département 92
Vds. GB + 6 jx : 850 Frs. Contacter Stefan, au (1) 46 66 03 05.

Département 92
Vds. S Nin + manette + S Wing : 700 Frs. Contacter Bruno, au (1) 47 73 65 14.

Département 92
Vds. jx Nintendo : Off Road, S Mario 3, Gremlins 2 et 2 manettes, entre 100 et 350 Frs. Contacter Thibaut, ou Martin, après 17h30, au (1) 47 32 48 33.

Département 92
Vds. S Nes + Nbrx jx (Dragon Ball Z 2, J Connors, Star Wars...) : 4500 Frs à débattre, ou lot de 20 jx : 3300 Frs. Contacter Michel au (1) 47 76 14 31.

Département 93
Vds. S Nin + SF 2 + 2 pads : 850 Frs, ou jeu seul : M Kart : 250 Frs, M Word : 200 Frs. Contacter Stephane, au (1) 48 65 08 67.

Département 93
Vds. Nbrx jx (SF 2 Turbo, M Combat, T Toons...) et sur MD T2, Aladdin. contacter Frederic, entre 12 et 22h, au (1) 48 59 10 91.

Département 93
Vds. SF 2 sur SFC : 200 Frs. contacter Julien, au (1) 48 94 95 44.

Département 93
Vds. S Nin + 5 jx + AD 29 + Dyna, sous garantie. Téléphoner au (1) 48 58 48 28.

Département 93
Vds. jx Nes : 100 Frs les 2 : 150 Frs. Contacter Guillaume, après 17h30, au (1) 48 38 11 36.

Département 94
Vds. S Nin + 2 pads + SF 2 : 800 Frs à débattre. contacter Sébastien, au (1) 45 47 43 41.

Département 94
Vds. jx GB : 100 Frs (D Tales, S Mario...). Contacter Pierre, le soir, au (1) 43 75 46 36.

Département 94
Vds. Action Replay : 250 Frs et GB + 1 jeu : 300 Frs. Contacter Cedric, après 18h, au (1) 45 73 26 95.

Département 95
Vds. GB + 7 jx + loupe + Adapt secteur + baterie : 1250 Frs. Téléphoner au (1) 39 91 83 06.

Département 95
Vds. Ranma 1/2 2 : 400 Frs. Contacter Frederic, au (1) 34 50 63 58.

Département 95
Vds. S Nin + 4 jx + AD 29 : 1500 Frs, moniteur Amstrad CTM644 + cable pour console : 800 Frs. Contacter Leonard, au (1) 39 89 81 78.

Département 95
Vds. S Nes Fra + 2 manettes + Adapt + SF 2 + M Kart + S G&G + S Fox : 1300 Frs. Contacter Julien, au (1) 30 37 60 96.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 05 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE
❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 27

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

SEGA

Achat

Département 54
Ach. sur GG : Terminator, ou Alien 3 : 120 Frs pce. contacter Johann, après 17h30, au (16) 83 26 73 48.

Département 59
Ach. Ech. et Vds. cartouches MS et MD. Contacter Consoles MEga Club, 21 rue des martyrs de la resistance, 59130 Lambersart.

Département 59
Ach. Ech. Vds. cartouches MD. Contacter Consoles Mega Club, 21 rue des martyrs de l aresistance, 59130 Lambersart.

Département 78
Ach. 2 MCD (1 Fra et 1 Jap) : 1200 Frs à débattre + GG + jx + Alim secteur (500 Frs) et recherche jx sur MCD. Téléphoner au (1) 34 89 72 64.

Département 99
Ach. jx sur GG et Lynx de 50 à 150 Frs. Contacter Eric, au (19) 32 065319740.

Contact

Département 54
Ech. 2 jx MD (Sonic 1 et A Beast), contre 1 jeu. Contacter Patrice, après 16h, au (16) 83 24 58 05.

Département 62
Ech. ou Vds. jx MD : F Fury, Ecco, Sorz, TMNT, P Monger... + jx MS. Contacter Gabriel, au (16) 21 82 56 50.

Département 62
Ech. jx MD : Toki, T Ninja, Flashback, R Rash... 80 Frs pce. Contacter Gaby, au (16) 21 81 56 50.

Département 66
Ech. jx MD : Flashback, S of Rage, Toe Jam... contre Davis Cup, Aladdin, SF 2... Tléphoner au (16) 68 66 72 78.

Département 67
Ech. jx MD : Flashback, Sonic 2... Contacter Lionel, après 18h, au (16) 88 83 30 79.

Département 67
Ech. jx sur MD (Sonic, Flashback...) et vends Sonic 80 Frs. contacter Christophe, au (16) 88 47 18 46.

Département 73
Ech. sur MD : Altered Beast, W Cup Italia 90. Téléphoner au (16) 79 06 58 98.

Vente

Département 8
Vds. jx MD - 30 % : F1 Circus : 140 Frs, G Gladiator : 250 Frs, Jurassic Park : 280 Frs...Téléphoner au (16) 24 27 04 98 HR.

Département 13
Vds. lots de jx MD : M Defender + G'n'G + King's Bounty : 350 Frs, ou jeu seul : 150 Frs. Téléphoner au (16) 90 91 14 59.

Département 13
Vds. GG + 9 jx + Adapt secteur : 1000 Frs. Contacter Antonin, après 19h, au (16) 42 56 48 63.

Département 13
Vds. GG : 500 Frs + 7 jx (D Cristal, Shinobi...) : 130 Frs pce. Contacter J Pierre, après 18h, au (16) 91 26 29 77.

Département 13
Vds. jx MD de 150 à 250 Frs (Ecco, W of Illusion...) et jx sur GG : 100 Frs + loupe 25 Frs. Contacter Julien, au (16) 42 38 07 31.

Département 14
Vds. jx MD entre 70 et 200 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 31 90 01 97.

Département 21
Vds. jx MD : Mickey, Sonic, Alisia D : 150 Frs, G Axe 2 + Adapt Jap : 150 Frs. Contacter Vincent, au (16) 80 56 28 66.

Département 21
Vds. MS 2 + 4 jx (Sonic, Shinobi...) : 570 Frs sans frais de port. contacter Guillaume, après 18h,au (16) 80 35 31 06.

Département 26
Vds. jx MD : Terminator 1 et 2, G Axe 2, Crack Down, S of Rage 1, Last Battle, Eswat, D Duke, Boxing : 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 75 98 30 02.

Département 29
Vds. MS 2 + 4 jx + 1 manette : 550 Frs. Contacter Emmanuel, au (16) 98 52 06 44.

Département 31
Vds. jx MD : Tazmania, C Rock, Sonic 2, T Force 2 : 250 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 62 12 42 39.

Département 31
Vds. sur MD : Moonwalker, Sonic, S in the Darkness, Lemmings, G Axe 2 : 100 Frs pce, ou 400 Frs les 5. Contacter Raphael, au (16) 61 75 11 82.

Département 34
Vds. jx MD : 13 jx à bas prix. Contacter Julien, après 18h30, au (16) 67 71 89 87.

Département 35
Vds. GG ss garantie + Columns, S of Rage, Adapt secteur : 600 Frs à débattre. Contacter Fabrice, au (16) 99 63 50 12.

Département 38
Vds. sur MD : Gynoug : 100 Frs, J P 2 : 200 Frs, Gain Ground : 100 Frs, Immortal : 200 Frs, S of Vermillon : 250 Frs. Contacter Philippe, après 18h, au (16) 74 94 16 84.

Département 44
Vds. MD Jap + 2 manettes + 2 jx : 800 Frs. Contacter Maxime, au (16) 40 89 65 96.

Département 44
Vds. jx MD, MCD Fra : Batman 2 CD : 299 Frs, Aladdin : 349 Frs, Cool Spot, Tnmt, S of Rage 2 : de 199 à 249 Frs. Contacter Vincent, au (16) 40 24 93 96.

Département 49
Vds. jx MD : A Bunner 2, R Rach 1, S Hang on, W Cup Italia 90. contacter Lionel l'après midi, au (16) 41 48 51 43.

Département 52
Vds. MCD + 3 jx (Thunder Storm FX, S League, Earnest Evans) : 1500 Frs, et Nbrs jx sur MD, entre 150 et 250 Frs. Contacter Thomas, au (16) 25 90 11 52.

Département 59
Ech. 4 jx GG + Adapt secteur, contre MD, ou vendu : 650 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 20 98 54 74.

Département 59
Vds. jx MD (Quackshot, Fantasia, Robocod...) : 100 Frs pce. Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.

Département 62
Vds. jx MD : Flashback, T Toons, F Fury... (20 jx) et jx sur S Nes et GB. Téléphoner au (16) 21 49 36 13.

Département 67
Vds. GG + Alien 3, Psychic W, Columns + Adapt MS + 2 jx, valeur 1900 Frs, vendu : 800 Frs, ou contre MD + jx. Téléphoner le soir, au (16) 88 29 85 36.

Département 69
Vds. MD + 5 jx et 1 manette, jx avec notices : 650 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 78 27 20 97.

Département 69
Vds. jx MS : S of Rage, B Belt, Fantazy Zonr... 90 Frs pce. Téléphoner après 18h, au (16) 78 22 40 06.

Département 69
Vds. MS 2 + 5 jx (Asterix, Sonic 1...) : 500 Frs, ou vente séparée. Contacter Pierre, après 19h, au (16) 78 22 75 64.

Département 70
Vds. Sonic 2 Fra, pour MD : 120 Frs, ou contre Castle of Illusion. contacter J Pierre, après 19h, au (16) 84 68 82 01.

Département 73
Vds. jx Md : Flashback, S Force, S of Rage, D et Dr : 250 Frs pce, Chuck Rock, Galahad : 200 Frs pce, Imortal, Might and Magic, Shinobi, S of the Beast : 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 79 35 26 88.

Département 75
Vds. jx MD : Hardball 3, TF 4, NHLPA 93 Hockey, Carmen San Diego, Grand Slam : entre 200 et 250 Frs. Contacter Thomas, au (1) 47 63 58 05.

Département 75
Vds. sur MD : Bubsy : 200 Frs. Contacter Sam, au (1) 46 87 05 15.

Département 75
Vds. jx MD : Aladdin + Sonic : 410 Frs, sur MS : Action Fighter + Chase HQ + M Kombat : 290 Frs. Téléphoner entre 17h30 et 19h30, au (1) 42 64 65 98.

Département 75
Vds. jx MD : LHX, R of Shinobi, Populous, Alien 3, Batman, de 200 à 250 Frs pce, échange possible. Contacter Jean, au (1) 45 20 65 29.

Département 75
Vds. jx MD : T Toons : 300 Frs, NHLPA Hockey 93 : 200 Frs, Bio Hazard Battle : 200 Frs. Contacter Stéphane, uniquement sur Paris, au (1) 40 27 07 44.

Département 75
Vds. MD + 1 jeu + manette + transfo + péritel : 450 Frs et 30 jx MD de 100 à 300 Frs. Téléphoner au (1) 43 48 26 68.

Département 77
Vds. GG + 4 jx : 600 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 60 66 22 57.

Département 77
Vds. MD + 2 manettes + Sonic 2 et Alisia Dragoon : 700 Frs. contacter Patrick, au (1) 60 03 58 70.

Département 78
Vds. jx MD, S Nin, GB, Neo Geo et achète jx MD, S Nin, et MCD. Contacter Eric, après 19h30, au (1) 39 69 22 69.

Département 78
Vds. SF 2 pour MD : 400 Frs. contacter Gael, au (1) 39 75 25 26, le soir.

Département 78
Vds. MS 2 + 5 jx + 1 manette : 950 Frs. Contacter Fabien, après 18h, au (1) 30 93 57 89. eric, au (1) 39 50 06 11.

Département 78
Vds. Jungle Strike, S of Rage 1 et 2, W of Illusion, T Toons, Quackshot, CD Batman 2, CD Silpheed. Contacter Richard Philippe, 18 Ave Gambetta, 78400 Chatou.

Département 78
Vds jx sur MD : W of Illusion, J Stricke,S of Rage 1 et 2, T Toons, et sur Mega CD : Mega Sielfeed, et Batman Return. Contacter Mr Richard Philippe, le Soir, au (1) 39 52 74 32.

Département 83
Vds. jx MD : Talespin Cool Spot, T Ninja, G Gladiator : 260 Frs pce, frais de port contre remboursement. Contacter Fabien, après 19h, au (16) 94 34 79 46.

Département 84
Vds. ou Ech. jx MD : Mercs, S of Rage, Flashback, B Return, et autres, entre 100 et 200 Frs pce. Téléphoner au (16) 90 22 30 58.

Département 85
Vds. jx MD : Sonic 1, et Mario, L Hockey : 150 Frs, R of Shinobi et TF 3 : 200 Frs pce, ou 2 jx contre 1 jeu S Nin. Contacter Sylvain, au (16) 51 67 14 92.

Département 88
Vds. Cool Spot sur MD : 200 Frs, et F Fight sur MCD : 250 Frs, ou contre Bat Return, XJ 220, ou INXS. Contacter Fabrice, au (16) 29 58 40 68.

Département 88
Vds. sur MCD : F Fight et Batman 2 : 250 Frs pce, ou 400 Frs le s2. Contacter Fabrice, au (16) 29 58 40 68.

Département 91
Vds. MS + 1 pad + 15 jx : 1500 Frs à débattre. contacter Raphael, après 17h30, au (16) 60 86 19 23.

Département 91
Vds. MD + 4 jx + 2 manettes Pro 2 : 1000 Frs et Axelay sur S Nin : 200 Frs. contacter Thierry, au (16) 60 49 37 08.

Département 91
Vds. MD + 4 jx + 2 pads : 900 Frs, ou contre S Nes + jx. contacter Julien, au (16) 69 25 12 91.

Département 91
Vds. MS 2 + 4 jx + revues + pistolet : 500 Frs. contacter Nicolas, au (16) 60 16 06 58.

Département 91
Vds. MD + 6 jx + 2 manette + Adapt Jap + n° 1 de Mega Force : 1100 Frs sans frais de port. Contacter Rodolphe, au (16) 60 88 12 26.

Département 91
Vds. MD Jap + 1 manette + 5 jx : 500 Frs. Contacter Benoit, a partir de 19h30, au (16) 60 19 21 44.

Département 91
Vds. MD Fra + Pro 2 + Adapt jx Jap + 8 jx (S of Rage 1 et 2, Phantasy Star 3...). Téléphoner au (16) 60 10 31 16.

Département 91
Vds. MD + 2 manettes + 7 jx + Adapt Jap : 950 Frs et cherche SN + 2 ou 3 jx + 2 manettes : 700 Frs. Contacter Cyril, au (16) 69 41 28 63.

Département 92
Ech. GG 1 1 compil de 4 jx + 4 jx, contre S Nes + 1 jeu, ou vendu 1200 Frs. contacter Alain, au (1) 47 84 04 65.

Département 92
Vds. MS + 8 jx (Asterix...) : 1400 Frs à débattre. contacter Sébastien, à partir de 18h30, au (1) 47 98 11 99.

Département 92
Vds. Ech. Nbrx jx MD de 90 à 250 Frs, frais de port compris, ou 2 jx MD contre 1 jeu S Nin/S Nes/SFC. Contacter David, de 17 à 20h, au (1) 47 95 00 36.

Département 93
Vds. MD + 2 manettes + EA Hockey, R Rash 2, S of Rage 2, Batman, Jewel Master : 850 Frs. Téléphoner HB, au (1) 49 06 72 61.

Département 94
Vds. MD Jap + pad infra rouge + 6 jx : 1000 Frs, et 25 jx à 150 Frs pce. Contacter Luarent, au (1) 45 93 03 41.

Département 94
Vds. jx MD : Aladdin, S F 2, M Combat, entre 200 et 300 Frs. contacter Miguel, après 20h, au (1) 46 81 98 10.

Département 94
Vds. MD Jap + manettes + 18 jx : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 43 82 63 65.

Département 95
Vds. MD + 5 jx (Sonic, Rolo...) + manette : 1200 Frs. contacter Christophe, au (1) 39 93 34 79.

Les Tiny Toon en folie !



Screen: Super Nintendo Entertainment System

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féerique.

Tiny Toon, c'est géant : une réalisation superbe, une action passionnante, des tas d'innovations, de l'humour. Il vous le faut ! Tiny Toon atteint des sommets encore

joypad



Screen: Super Nintendo Entertainment System

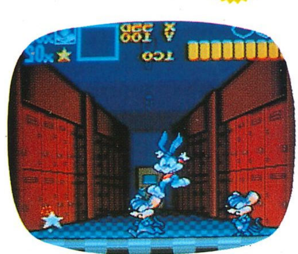


KONAMI®

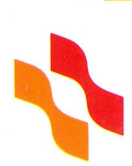
La passion des jeux







Screens: Super Nintendo Entertainment System





Pour tout renseignement sur les jeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

Virgin

Présente
Le Jeu Vidéo

Walt Disney's CLASSIC
Le Livre de la Jungle

Prends le strict nécessaire et pars escorter Mowgli dans la jungle jusqu'à son village. Affronte Kaa, le serpent aux yeux globuleux, et Shere Khan, le tigre affamé, dans cette aventure palpitante basée sur l'un des classiques de Disney! Un jeu complètement dingue!

Disponible bientôt sur :
Sega Game Gear
Sega Master System

SEGA GAME GEAR

SEGA Master System

